КИСЛОТНЫЕ БРЫЗГИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	мгновенно

Вы выпускаете пузырь кислоты. Выберите одну цель в пределах дальности заклинания или две цели, которые находятся в 5 футах друг от друга. Цель должна сделать успешный спасбросок по Ловкости или получит 1d6 урона кислотой.

Урон заклинания увеличивается на 1d6, по достижению 5 уровня (2d6), 11 уровня (3d6) и 17 уровня (4d6).

Чародей — Трюк, призыв

ЩИТ ОТ КЛИНКОВ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	1 раунд

Вы поднимаете руку и чертите в воздухе защитный символ. До конца вашего следующего хода вы получаете сопротивление к дробящему, режущему и колющему урону от оружия.

Чародей — Трюк, ограждение

ЛЕДЕНЯЩЕЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	1 раунд

Вы создаете призрачную, костяную руку около существа в пределах дальности заклинания. Сделайте Выную атаку дальнего боя против существа, чтобы атаковать его могильным холодом. При попадании существо получает 1d8 некротического урона и не может восстанавливать ОЗ до начала вашего следующего хода. До этого момента рука цепляется за цель. Если вы атаковали нежить, то цель также получает помеху на броски атаки против вас, до конца вашего следующего хода.

Урон заклинания увеличивается на 1d8, когда вы достигаете 5 уровня (2d8), 11 уровня (3d8) и 17 уровня (4d8).

Чародей — Трюк, некромантия

ТАНЦУЮЩИЕ ОГОНЬКИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

кусочек фосфора, ведьминого дерева или личинка светляка

Вы создаете четыре огонька размером с огонь факела в пределах дальности заклинания, делая их похожими на свет фонарей, факелов или сияющих шариков, которые парят в воздухе, пока действует заклинание. Кроме того, вы можете соединить четыре огонька в один огонь, по форме отдаленно напоминающий гуманоида Среднего размера. Независимо от формы, огонек излучает тусклый свет в радиусе 10 футов. В качестве дополнительного действия в свой ход вы можете передвинуть огоньки на расстояние до 60 футов в пределах дальности заклинания. Огонек должен находиться в пределах 20 футов от другого огонька, созданного этим заклинанием. Они мгновенно гаснут, оказавшись за пределами действия заклинания.

Чародей — Трюк, проявление

ОГНЕННАЯ СТРЕЛА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	мгновенно

Вы запускаете частичку огня в существо или предмет в пределах дальности заклинания. Сделайте Выную атаку дальнего боя по этой цели. При попадании цель получает 1d10 урона огнем. Воспламеняющийся объект загорается при попадании, если он не находится во владении существа.

Урон заклинания увеличивается на 1d10 при достижении 5 уровня (2d10), 11 уровня (3d10) и 17 уровня (4d10).

Чародей — Трюк, проявление

ДРУЗЬЯ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
С, М	Конц-я, до 1 мин

немного косметики на лице в момент произнесения заклинания

На время действия заклинания вы получаете преимущество при всех проверках Харизмы, направленных на одно, выбранное вами невраждебное существо. Когда заклинание заканчивается, существо осознает, что вы использовали магию, чтобы воздействовать на него, и становится враждебным. Существо, склонное к насилию, может атаковать вас. Другие могут искать другой способ наказать вас (по усмотрению МП), в зависимости от того, как вы с ним взаимодействовали.

Чародей — Трюк, очарование

СВЕТ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, М	1 час

светлячок или фосфоресцирующий мох

Вы касаетесь одного объекта, размер которого не превышает 10 футов в любой из размерностей. Пока заклинание действует, объект излучает яркий свет на 20 футов от него и тусклый свет еще на 20 футов дальше. Окраска света может быть любой. Его можно заблокировать, накрыв объект чем-то непрозрачным. Действие заклинания заканчивается, если вы произносите его снова или отменяете в качестве действия. Если вы используете заклинание на объект, который одет или находится в руках враждебного существа, то это существо должно сделать спасбросок по Ловкости, чтобы избежать заклинания.

Чародей — Трюк, проявление

ВОЛШЕБНАЯ РУКА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	1 минута

Призрачная, летающая рука появляется в указанной вами точке в пределах дальности заклинания. Рука существует до тех пор, пока заклинание не закончится или вы не отзовете ее в качестве действия. Рука также исчезает, если окажется на расстоянии более 30 футов от вас, или вы произнесете это заклинание снова. В качестве действия вы можете управлять рукой. Вы можете использовать ее, чтобы воздействовать на объекты, открывать незамкнутые двери или емкости, доставать или класть предмет в открытую емкость, или выливать содержимое из флаконов. Вы можете перемещать руку на расстояние до 30 футов каждый раз, когда вы используете ее. Рука не может атаковать, активировать магические предметы или поднимать предметы весом более 10 фунтов.

Чародей — Трюк, призыв

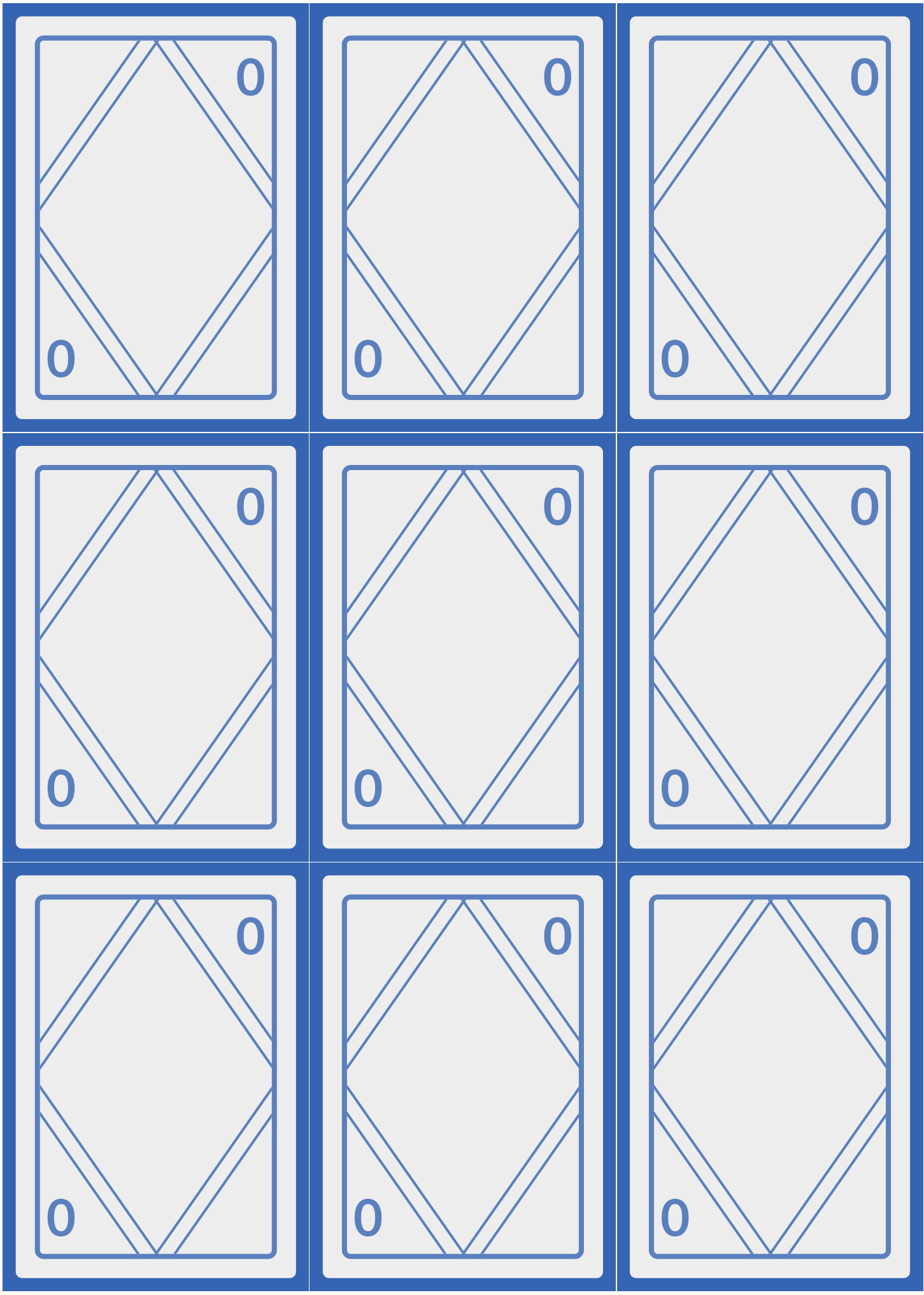
ПОЧИНКА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Мгновенно

два магнетита

Это заклинание восстанавливает один разлом или разрыв в объекте, которого вы касаетесь. Например сломанное звено цепи, две половинки сломанного ключа, порваный плащ или протекающий бурдюк. Пока разрыв или разлом не больше 1 фута в любой из размерностей, вы полностью исправляете его, не оставляя следов. Заклинание способно физически починить магический предмет или голема, но не может вернуть в него магию.

Чародей — Трюк, преобразование


0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0

СООБЩЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 раунд

короткий отрезок медной проволоки

Вы направляете палец на существо в пределах дальности заклинания и шепчете послание. Цель (и только она) слышит это послание и может ответить шепотом, который услышите только вы. Вы можете использовать это заклинание сквозь твердые объекты, если вы знакомы с целью и знаете, что она находится по другую сторону объекта. Магическая тишина, 1 фут камня, 1 дюйм обычного металла, тонкий слой свинца или 3 фута дерева блокируют заклинание. Заклинание может распространяться не только по прямой линии, но и свободно огибать углы и проникать в проемы.

Чародей — Трюк, преобразование

МАЛАЯ ИЛЛЮЗИЯ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
С, М	1 минута

немного овечьей шерсти

Вы создаете звук или образ объекта в пределах дальности заклинания. Он существует, пока действует заклинание, пока вы не отзовете его в качестве действия, или пока не произнесете это заклинание снова. Если вы создаете звук, то его громкость может варьироваться от шепотка до крика. Это может быть ваш или чей-то голос, рык льва, бой барабанов или любой другой звук на ваш выбор. Звук раздается неослабевая, пока действует заклинание, или вы можете создать отдельные звуки, раздающиеся через промежутки времени. Если вы создаете образ объекта, например стула, следов или маленького сундука, то он должен умещаться в куб со стороной 5 футов. Образ не может создавать звуки, свет, запах или любой другой сенсорный эффект. Физическое взаимодействие с образом дает понять, что это иллюзия, поскольку сквозь нее проходят вещи. Если существо действием исследует звук или образ, оно может понять, что это иллюзия, совершив успешную проверку Интеллекта (Анализ) против Сл. ваших заклинаний. Если существо распознаёт иллюзию, она для него становится нечёткой.

Чародей — Трюк, иллюзия

МАЛАЯ ИЛЛЮЗИЯ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
С, М	1 минута

немного овечьей шерсти

Чародей — Трюк, иллюзия

ЯДОВИТЫЕ БРЫЗГИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	10 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	мгновенно

Вы простираете руку в сторону существа, которое можете видеть в пределах дальности заклинания, и выпускаете облако ядовитого газа из вашей ладони. Цель должна совершить спасбросок по Телосложению или получит 1d12 урона ядом.

Урон этого заклинания увеличивается на 1d12 по достижении 5 уровня (2d12), 11 уровня (3d12) и 17 уровня (4d12)

Чародей — Трюк, призыв

ФОКУСЫ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	10 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	До 1 часа

Заклинание представляет собой простой магический трюк, который используют начинающие маги для тренировок. Вы создаете один из следующих эффектов в пределах дальности заклинания:
-Вы создаете мгновенны, безвредный сенсорный эффект, например дождь искр, дуновение ветерка, тихую мелодиюили странный запах.
-Вы мгновенно зажигаете или тушите свечу, факел или маленький костер.
-Вы мгновенно очищаете или пачкаете объект объемом не более 1 кубического фута.
-Вы охлаждаете, нагреваете или ароматизируете до 1 кубического фута неживого вещества на 1 час.
-На выбранном вами объекте или поверхности появляется знак или символ, который исчезает через 1 час.
-Вы создаете немагическую безделушку или иллюзорный образ в вашей руке, который существует до конца вашегоследующего хода. Если вы произнесете это заклинание несколько раз подряд, то можете поддерживать до трех не мгновенных эффектов одновременно и можете отменить любой из них в качестве действия.

Чародей — Трюк, преобразование

ЛУЧ ХОЛОДА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	мгновенно

Холодный луч голубовато-белого света устремляется к цели в пределах дальности заклинания. Сделайте Выную атаку дальнего боя в против этой цели. При попадании она получает 1d8 урона холодом, а ее скорость уменьшается на 10 футов до начала вашего следующего хода.

Урон заклинания увеличивается на 1d8, когда вы достигаете 5 уровня (2d8), 11 уровня (3d8) и 17 уровня (4d8).

Чародей — Трюк, проявление

ЭЛЕКТРОШОК

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	мгновенно

Из вашей руки вырывается молния и шокирует цель, которой вы касаетесь. Сделайте Выную атаку ближнего боя против цели. Если она одета в металлические доспехи, то вы получаете преимущество на бросок атаки. При попадании цель получает 1d8 урона молнией и не может совершать реакции до начала ее следующего хода.

Урон этого заклинания увеличивается на 1d8 по достижении 5 уровня (2d8), 11 уровня (3d8) и 17 уровня (4d8).

Чародей — Трюк, проявление

МЕТКИЙ УДАР

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
С	Конц-я, до 1 раунда

Вы протягиваете руку и указываете пальцем на существо в пределах дальности заклинания. Ваша магия на мгновение позволяет вам увидеть слабые места в защите цели. В ваш следующий ход, вы получаете преимущество на первый бросок атаки против этой цели, если заклинание не закончилось.

Чародей — Трюк, прорицание

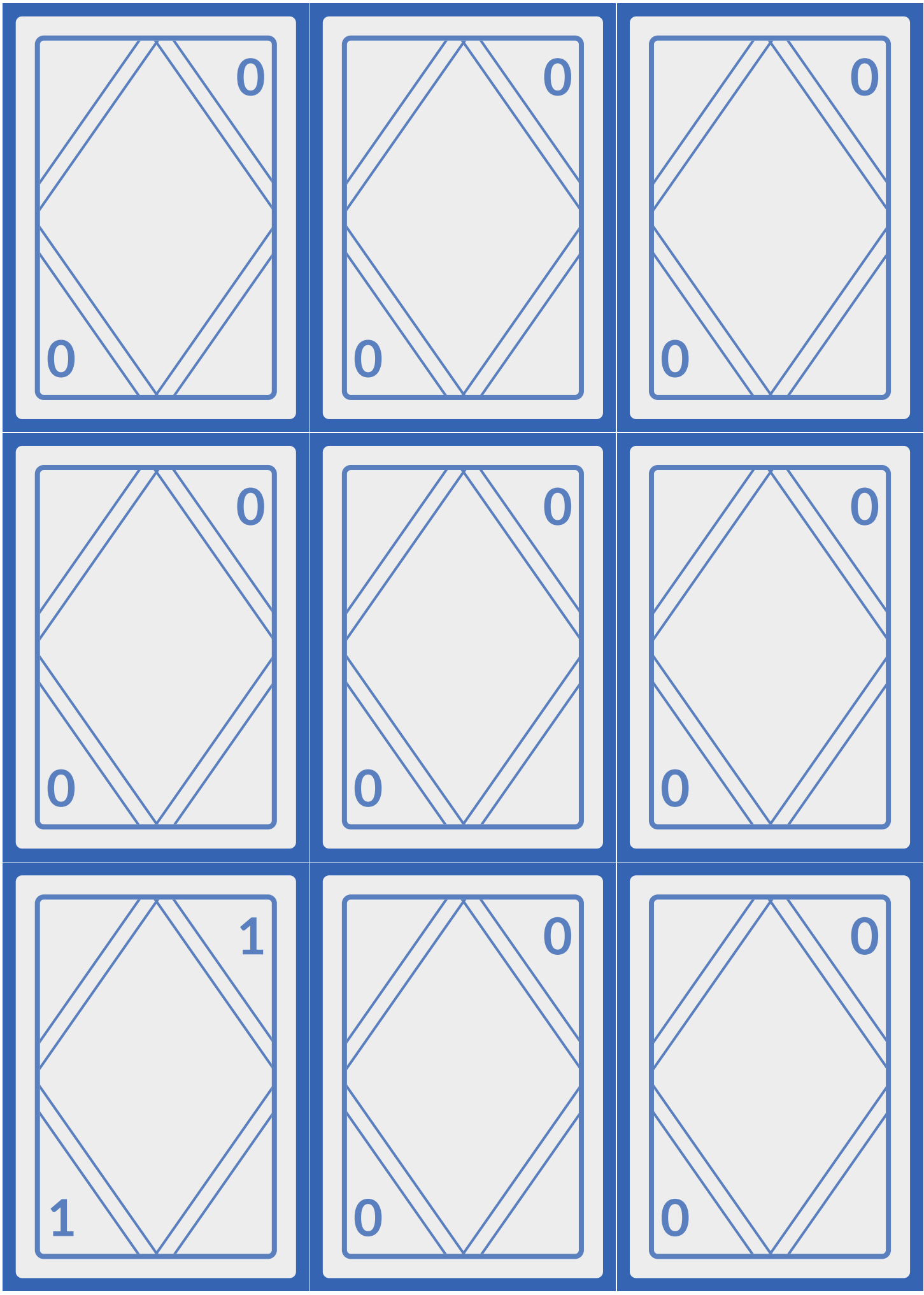
ГОРЯЩИЕ РУКИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы (15-футов конус)
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	мгновенно

Вы поднимаете руки, соединив большие пальцы, а остальные выставив вперед. Тонкая пелена пламени устремляется вперед с ваших кончиков пальцев. Каждое существо в конусе 15 футов должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала оно получат 3d6 урона огнем, а в случае успеха - половину этого урона. Огонь поджигает любые воспламеняющиеся объекты в области, если они не находятся в чьем-то владении.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, расходуя ячейку 2 круга или выше, то урон увеличивается на 1d6 за каждый круг выше первого.

Чародей — 1 круг проявление


0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
1
1
0
0
0
0

ОЧАРОВАТЬ ПЕРСОНУ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	1 час

Вы пытаетесь очаровать гуманоида, которого видите в пределах дальности заклинания. Он должен совершить спасбросок по Мудрости. Если вы или ваши компаньоны сражаетесь с ним, то он получает преимущество на этот бросок. В случае провала, он очарован вами до тех пор, пока заклинание закончится, или вы или ваши компаньоны нанесете ему любой вред. Очарованное существо считает вас дружеским знакомым. Когда заклинание заканчивается, существо осознает, что оно было очаровано вами. На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то можете использовать это заклинание на одну дополнительную цель за каждый круг выше первого. Существа должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, когда вы применяете на них заклинание.

Чародей 1 круг очарование

РАЗНОЦВЕТНЫЙ ШАР

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	90 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	мгновенно

алмаз стоимостью 50 зм

Вы запускаете сферу энергии диаметром 4 дюйма в существо, которое можете видеть в пределах дальности заклинания. Выберите тип урона: кислота, холод, огонь, яд, молния или звук, а затем сделайте Выную атаку дальнего боя против цели. При попадании существо получает 3d8 урона выбранного типа.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше первого.

Чародей 1 круг проявление

РАЗНОЦВЕТНЫЕ БРЫЗГИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы (15-футов конус)
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 раунд

щепотка порошка или песка красного, желтого или голубого цвета

Ослепительный шквал сверкающих, разноцветных брызг вылетает из вашей руки. Бросьте 6d10: суммарный результат представляет собой объем ОЗ существ, на которых окажет действие это заклинание. Оно воздействует на существ в конусе длиной 15 футов, в порядке возрастания их текущих ОЗ (игнорируя существ, которых вы не можете видеть, и тех, что находятся без сознания). Начиная с существа, имеющего наименьшее текущее количество ОЗ, каждое существо, которое оказалось под воздействием заклинания, ослепляется до конца его действия. Вычтите ОЗ каждого существа из суммарного количества ОЗ заклинания, прежде чем перейти к следующему существу. ОЗ существа должны быть равны или меньше оставшегося количества ОЗ заклинания.

Чародей 1 круг иллюзия

ПОНИМАНИЕ ЯЗЫКОВ (РИТУАЛ)

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 час

щепотка сажи и соли

Пока действует заклинание, вы понимаете буквальное значение любого разговорного языка, который слышите. Вы также понимаете любую письменность, но для этого должны касаться поверхности, на которой написаны слова. На прочтение одной страницы текста уходит около 1 минуты. Это заклинание не позволяет расшифровывать секретные послания или магические знаки в текстах, поскольку они не являются частью письменного языка.

Чародей 1 круг прорицание

ОБНАРУЖЕНИЕ МАГИИ(РИТУАЛ)

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Конц-я, до 10 мин

Пока действует заклинание, вы чувствуете наличие магии в 30 футах вокруг вас. Если вы чувствуете магию таким образом, то в качестве действия вы можете увидеть ауры всех существ и предметов в области, наделенных магией, вы также узнаете школу магии, если она есть. Заклинание проходит через большинство препятствий, но его останавливает камень толщиной 1 фут, металл толщиной 1 дюйм, тонкий слой свинца, дерево или земля толщиной 3 фута.

Чародей 1 круг прорицание

МАСКИРОВКА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	1 час

Благодаря этому заклинанию ваша одежда, доспехи, оружие и другое одетое снаряжение выглядят иначе, пока оно действует. Вы можете казаться на 1 фут выше или ниже, или быть толще или стройнее. Вы не можете изменить тип своего тела, поэтому должны выбрать форму, которая имеет такое же расположение конечностей. В остальном вид иллюзии зависит от вас. Изменения, созданные этим заклинанием, легко заметны при физическом обследовании. Например, если вы используете его, чтобы создать шляпу у себя на голове, то объекты будут проходить через неё: любой кто прикоснется к ней почувствует только вашу голову и волосы. Если вы используете его, чтобы казаться стройнее, чем вы на самом деле, то любой, кто близко подойдет к вам, столкнется с вашей невидимой частью. Чтобы раскрыть маскировку, существо может обследовать вашу внешность в качестве действия и совершить успешную проверку Интеллекта (Анализ) против вашего КС заклинаний.

Чародей 1 круг иллюзия

ПОСПЕШНОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 бонусное действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Конц-я, до 10 мин

Это заклинание позволяет вам двигаться с невероятной скоростью. Сразу после произнесения и в качестве дополнительного действия каждый следующий ход, пока заклинание действует, вы можете совершать Рывок.

Чародей 1 круг преобразование

ПСЕВДОЖИЗНЬ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 час

небольшое количество алкоголя или дистиллированого спирта

Наделяя себя некромантским подобием жизни, вы получаете 1d4 +4 временных ОЗ, пока действует заклинание. На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то получаете 5 временных ОЗ дополнительно за каждый круг выше первого.

Чародей 1 круг некромантия

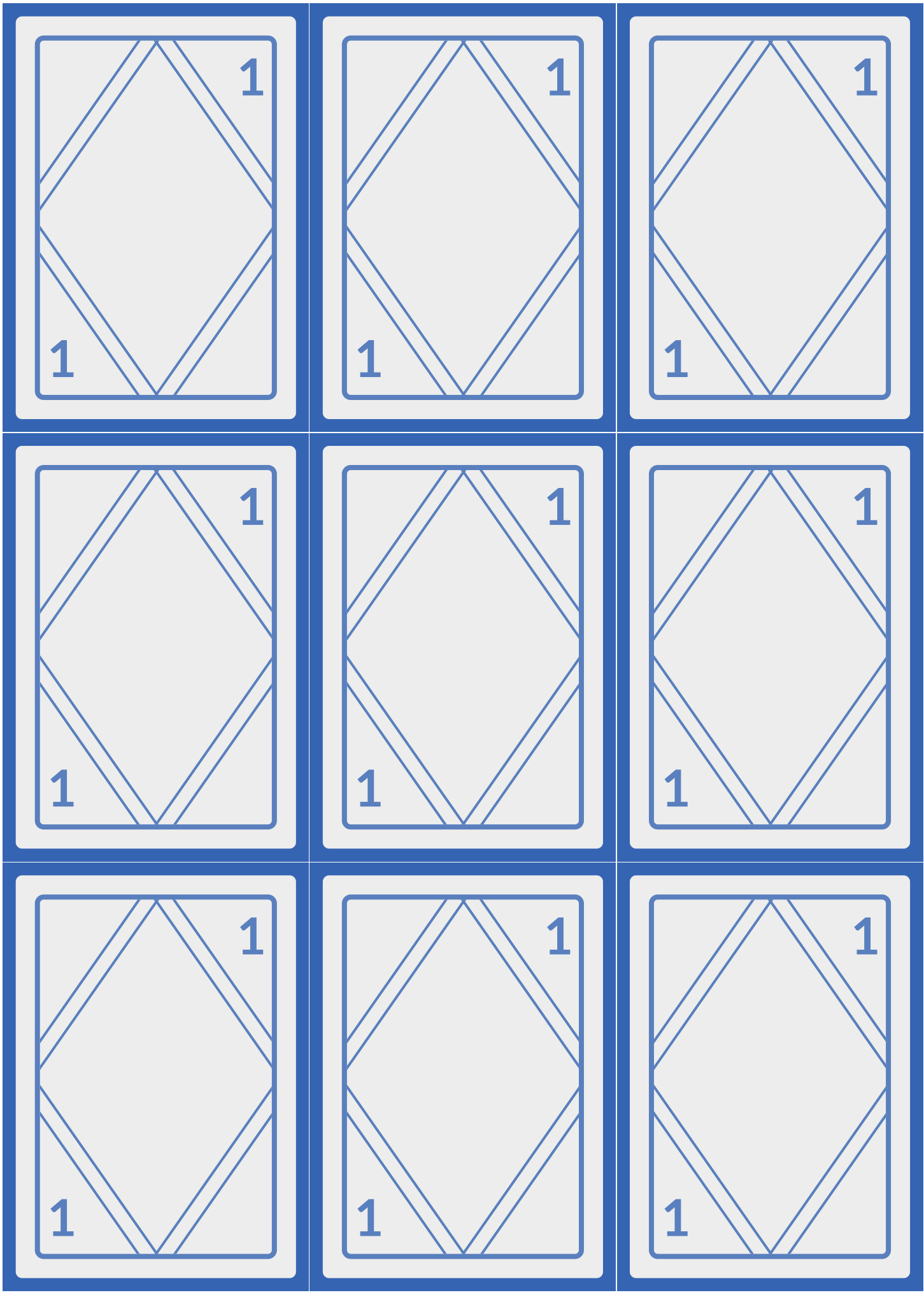
МЕДЛЕННОЕ ПАДЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 реакция	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, М	1 минута

маленькое перо или кусочек пуха

Реакция, которую вы совершаете, когда вы или существо в пределах 60 футов от вас падает Выберите до пяти падающих существ в пределах дальности заклинания. Скорость падения существ снижается до 60 футов за раунд, пока не закончится заклинание. Если существо приземлятся до окончания заклинания, то оно не получает урона от падения и может приземлиться на ноги. После этого заклинание заканчивается.

Чародей 1 круг преобразование


1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1

ОБЛАКО ТУМАНА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Конц-я, до 1 часа

В указанной вами точке в пределах дальности заклинания возникает сфера тумана радиусом 20 футов. Туман огибает углы, а его область считается сильно затемненной. Туман существует до тех пор, пока действует заклинание, или пока умеренный ветер (не менее 10 миль в час) не развеет его.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то радиус тумана растет на 20 футов каждый круг выше первого.

Чародей 1 круг призыв

ПРЫЖОК

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 минута

задняя ножка кузнечика

Вы касаетесь существа. Пока действует заклинание, его дальность прыжка увеличивается втрое.

Чародей 1 круг преобразование

ДОСПЕХИ МАГА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	8 часов

кусочек обработанной кожи

Вы касаетесь согласного существа, которое не одето в доспехи, и защитная магия окружает его на время действия заклинания. КБ цели становится 13 + его модификатор Ловкости. Заклинание заканчивается, если цель одевает доспехи или отменяет заклинание в качестве действия.

Чародей 1 круг ограждение

МАГИЧЕСКАЯ СТРЕЛА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	мгновенно

Вы создаете три сверкающих заряда магической энергии. Каждый заряд попадает в выбранное вами существо в пределах дальности заклинания. Заряд наносит 1d4 + 1 урона силой. Все заряды наносят удар одновременно, и вы можете направить их в одну цель или в несколько.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то заклинание создает один дополнительный заряд за каждый круг выше первого.

Чародей 1 круг проявление

ЛУЧ БОЛЕЗНИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	мгновенно

Зеленый луч болезненной энергии устремляется к выбранной цели в пределах дальности заклинания. Совершите против нее Выную атаку дальнего боя. При попадании цель получает 2d8 урона ядом и должно сделать спасбросок по Телосложению. При провале существо отравляется до конца вашего следующего хода.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше первого.

Чародей 1 круг некромантия

ЩИТ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 реакция	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	1 раунд

1 реакция, которую вы совершаете, когда по вам попадают атакой или заклинанием магическая стрела. Невидимый барьер магической силы появляется и защищает вас. До начала вашего следующего хода, вы получаете +5 к КБ, включая ту атаку, которая спровоцировала это заклинание, а магическая стрела не наносит урона.

Чародей 1 круг ограждение

БЕЗМОЛВНЫЙ ОБРАЗ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 10 мин

кусочек овечьей шерсти

Вы создаете образ объекта, существа или другого видимого явления размером не более куба со стороной 15 футов. Образ появляется в любом месте в пределах дальности заклинания и длится указанное время. Образ является сугубо визуальным, он не сопровождается звуком, запахом или другими эффектами. В качестве действия вы можете переместить образ в пределах дальности заклинания. По мере предвижения вы можете изменять его вид, чтобы его передвижения казались естественными. Например, вы можете создать существо, и передвигая его, вы можете изменять образ так, чтобы казалось что оно идет. Физическое взаимодействие с образом выявляет, что это иллюзия, поскольку вещи проходят сквозь него. Существо может исследовать образ в качестве действия, чтобы определить, что это иллюзия. Для этого оно должно сделать успешную проверку Интеллекта (Анализ) против вашего КС для заклинаний. Если существо распознало иллюзию, то оно может видеть сквозь образ.

Чародей 1 круг иллюзия

СОН

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	90 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 минута

щепотка мелкого песка, лепестки роз или сверчок

Заклинание погружает существ в магический сон. Бросьте 5d8; результат равен объему ОЗ существ, которых вы можете погрузить в сон. Существа в пределах 20 футов вокруг точки в пределах дальности заклинания, подвергаются заклинанию в порядке возрастания их текущего уровня ОЗ (игнорируя тех, кто находится без сознания). Начиная с существа, имеющего наименьшее текущее количество ОЗ, каждое существо, оказавшееся под действием заклинания, засыпает на время его действия. Оно просыпается, если получает урон, или кто-либо будит его в качестве действия. Вычитайте ОЗ каждого уснувшего существа из общего объема, прежде чем перейти к следующему существу. ОЗ существа должны быть равны или меньше оставшегося объема ОЗ, чтобы заклинание подействовало на него. Нежить и существа, имунные к очарованию, невосприимчивы к воздействию этого заклинания.
На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то бросьте дополнительные 2d8 за каждый круг выше первого.

Чародей 1 круг очарование

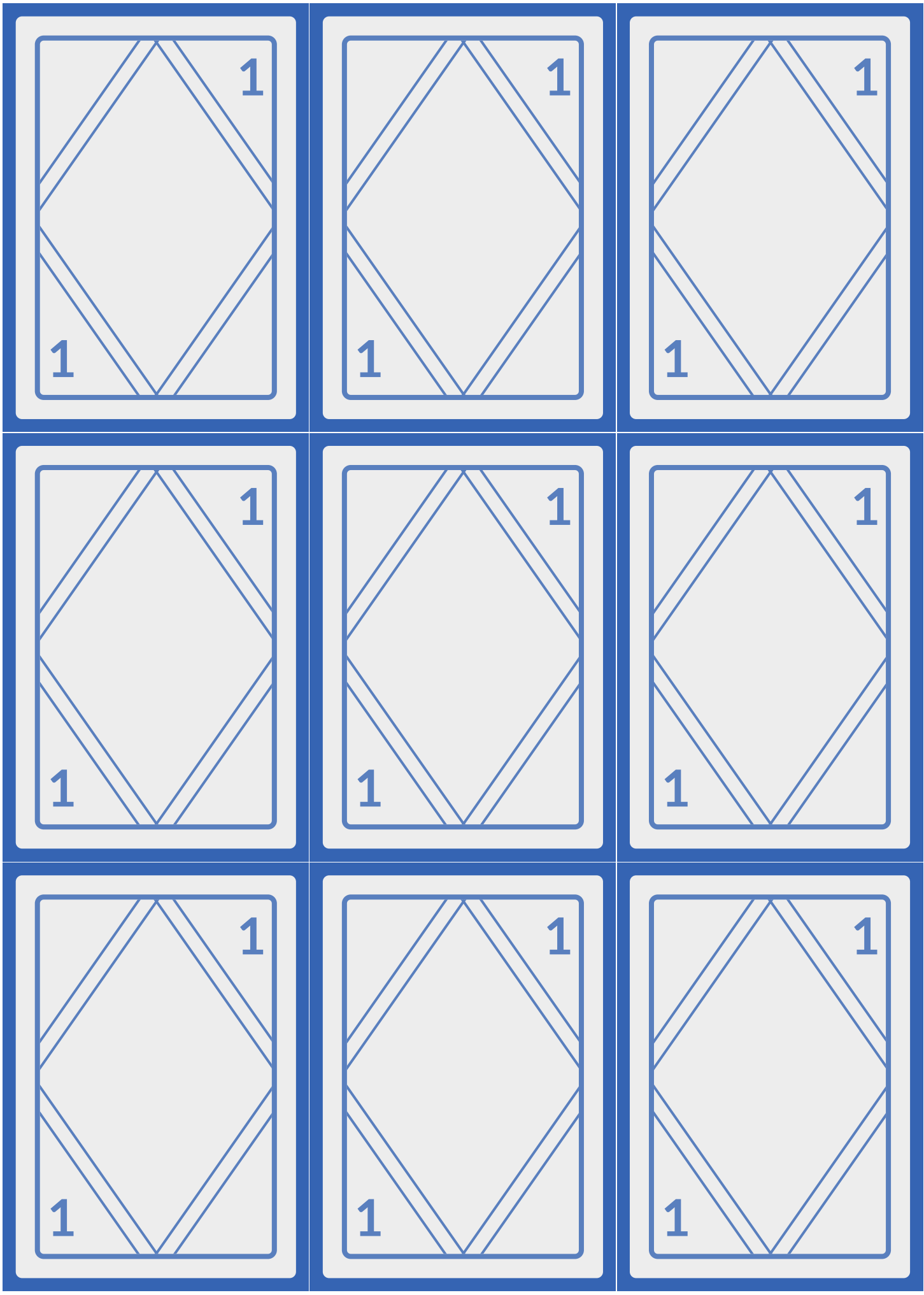
ГРОМОВАЯ ВОЛНА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы (15-футов куб)
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	мгновенно

Вы испускаете волну оглушительной силы. Каждое существо в 15 футовом кубе должно сделать спасбросок по Телосложению. При провале оно получает 2d8 урона звуком и отталкивается на 10 футов от вас. В случае успеха оно получает половину этого урона и не отталкивается. Кроме того, любые незакрепленные объекты, полностью находящиеся в области действия заклинания, также отталкиваются на 10 футов от вас. Заклинание издает оглушительный гул, который слышно на расстоянии 300 футов.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше первого.

Чародей 1 круг проявление


1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1
1

ЛУЧ ВЕДЬМЫ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

веточка дерева, в которое попала молния

Сверкающий голубой луч энергии устремляется к выбранной цели в пределах дальности заклинания, формируя непрерывную электрическую дугу между вами и целью. Совершите против этой цели Выную атаку дальнего боя. При попадании цель получает 1d12 урона молнией. Пока действует заклинание, каждый свой ход в качестве действия вы можете автоматически нанести цели 1d12 урона молнией. Заклинание заканчивается, если вы совершаете любое другое действие. Оно также заканчивается, если цель оказывается за пределами дальности заклинания или получает полное укрытие от вас.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то начальный урон увеличивается на 1d12 за каждый круг выше первого.

Чародей — 1 круг проявление

СМЕНА ОБЛИЧЬЯ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Конц-я, до 1 часа

Вы принимаете другую форму. Произнося заклинание, выберите один из следующих вариантов, который вступит в действие. Пока заклинание действует, вы можете отменить выбранный вариант в качестве действия и выбрать новый. Водная форма. Вы можете принять форму, подходящую для подводных условий, получая жабры и перепонки между пальцами. Вы можете дышать под водой и получаете водную скорость, которая равна вашей наземной скорости. Изменение внешности. Вы изменяете свой внешний вид, выбирая свой рост, вес, черты лица, голос, длину и цвет волос, а также отличительные характеристики. Вы можете принять форму другой расы, однако ваши параметры не изменяются.

Чародей — 2 круг преобразование

СМЕНА ОБЛИЧЬЯ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Конц-я, до 1 часа

Вы можете принять форму существа другого размера, однако ваша базовая форма должна оставаться прежней (то есть, если вы двуногое существо, то не можете принять форму четвероногого). В любой момент, пока заклинание действует, вы можете изменить свою внешность в качестве действия. Природное оружие. У вас появляются когти, клыки, шипы, рога или другое природное оружие на ваш выбор. Ваши безоружные атаки наносят 1d6 дробящего, режущего или колющего урона в зависимости от выбранного природного оружия и вы получаете владение безоружным боем. Кроме того, природное оружие считается магическим и имеет бонус +1 к броскам атаки и урона.

Чародей — 2 круг преобразование

СЛЕПОТА/ГЛУХОТА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В	1 минута

Вы можете оглушить или ослепить врага. Выберите существо, которое можете видеть в пределах дальности заклинания. Оно должно сделать спасбросок по Телосложению. При провале цель слепнет или глохнет (на ваш выбор) на время действия заклинания. В конце каждого своего хода, цель может сделать повторный спасбросок по Телосложению. В случае успеха заклинание заканчивается.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то можете выбрать одно дополнительное существо за каждый круг выше второго.

Чародей — 2 круг некромантия

РАЗМЫТЫЙ ОБРАЗ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В	Конц-я, до 1 мин

Ваше тело выглядит размытым и колеблющимся для всех, кто может видеть вас. Пока действует заклинание, все существа получают помеху на броски атаки против вас. Атакующий имеет иммунитет к этому эффекту, если он не полагается на зрение, например благодаря слеповидению, или может видеть сквозь иллюзии, например благодаря истинному зрению.

Чародей — 2 круг иллюзия

ОБЛАКО КИНЖАЛОВ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

осколок стекла

Куб со стороной 5 футов вокруг выбранного вами места в пределах дальности заклинания заполняется крутящимися кинжалами. Существо получает 4d4 режущего урона, когда впервые за ход входит в область действия заклинания или начинает свой ход в ней.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то урон увеличивается на 2d4 за каждый круг выше второго.

Чародей — 2 круг призыв

ВЕНЕЦ БЕЗУМИЯ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Конц-я, до 1 мин

Один гуманоид на ваш выбор, которого вы можете видеть в пределах дальности заклинания, должен сделать успешный спасбросок по Мудрости или будет очарован до конца действия заклинания. Пока цель очарована, на ее голове появляется искривленная корона из зазубренного железа, а в глазах сияет безумный свет. Каждый свой ход очарованное существо должно совершать действие перед движением, атакуя в ближнем бою другое существо, которое вы телепатически указали ему. Цель может действовать нормально, если вы не выбрали существо для атаки или вокруг нет других существ. Каждый последующий ход вы должны поддерживать контроль над целью, расходуя действие, или заклинание закончится. Кроме того, цель может делать спасбросок по Мудрости в конце каждого своего хода. В случае успеха заклинание заканчивается.

Чародей — 2 круг очарование

ТЬМА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, М	Конц-я, до 10 мин

мех летучей мыши и капля смолы или кусок угля

Магическая тьма заполняет сферу радиусом 15 футов вокруг указаной вами точки в пределах дальности заклинания. Тьма огибает углы. Существо, обладающее темновидением, не может видеть сквозь эту тьму, а немагический свет не может осветить её. Если выбранной вами точкой является объект, который не находится во владении другого существа, то тьма исходит от этого объекта и перемещается вместе с ним. Тьму можно заблокировать, полностью накрыв объект чем-то непрозрачным. Если тьма пересекается с областью света, созданного заклинанием 2 круга или ниже, то заклинание, создавшее свет, рассеивается.

Чародей — 2 круг проявление

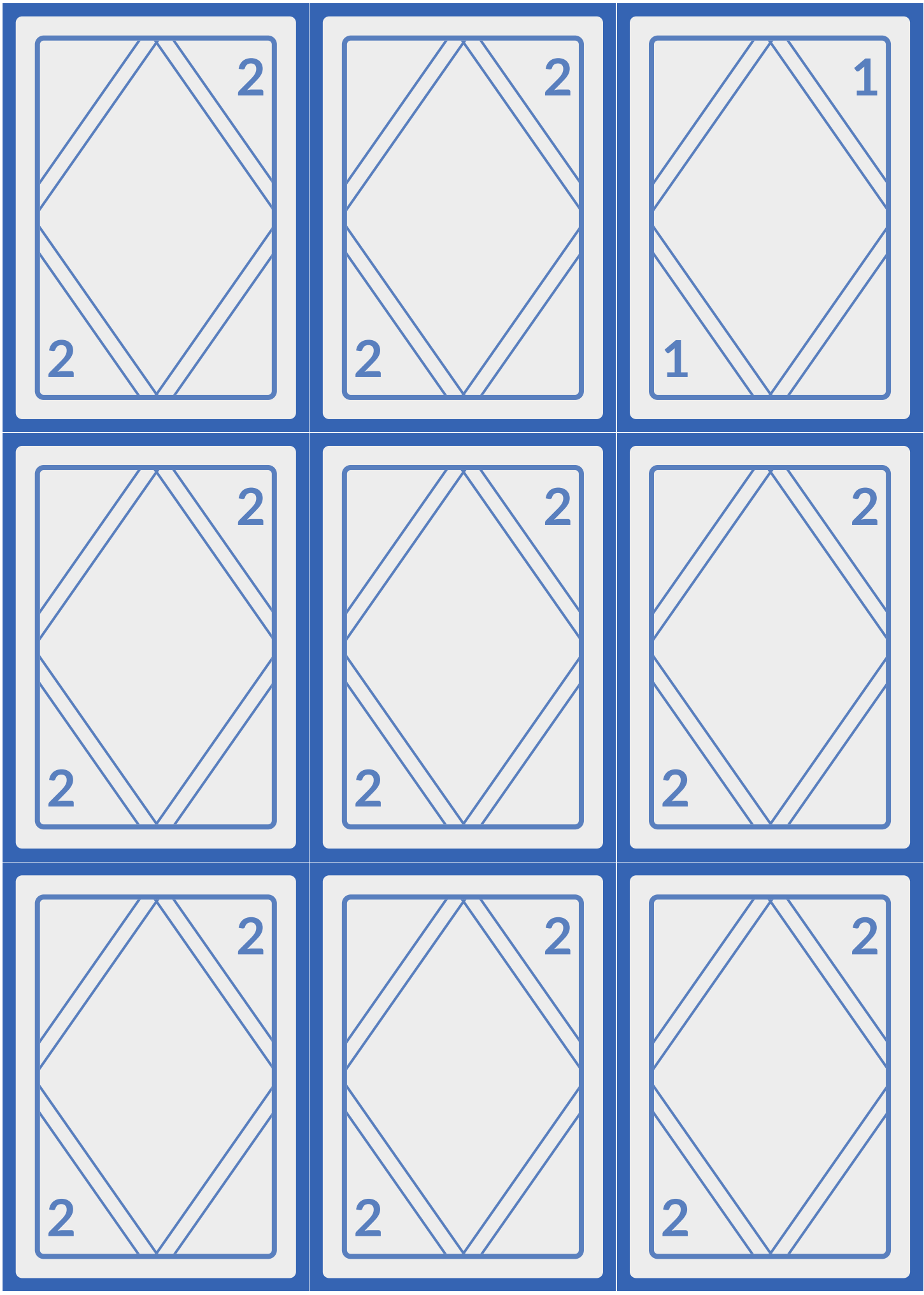
ТЕМНОВИДЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	8 часов

щепотка сушеной моркови или агат

Вы касаетесь согласного существа, даруя ему способность видеть в темноте. Пока действует заклинание, существо имеет темновидение в радиусе 60 футов.

Чародей — 2 круг преобразование


2
2
2
2
1
1
2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
2

ЧТЕНИЕ МЫСЛЕЙ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

кусочек меди

Пока действует заклинание, вы можете читать мысли существ. В момент произнесения заклинания и затем в качестве действия каждый свой ход, вы можете сосредроточиться на разуме одного существа в 30 футах от вас. Существа, которые имеют 3 и менее Интеллекта или не знают ни одного языка, не восприимчивы к заклинанию. Сначала вы узнаете поверхностные мысли существа. В качестве действия вы можете переключиться на другое существо или попытаться проникнуть глубже в разум текущего существа. Если вы решили проникнуть глубже, то цель должна сделать спасбросок по Мудрости. В любом случае цель знает, что вы проникаете в его разум, и если вы не переключились на другое существо, то в свой ход, в качестве действия она может сделать проверку Интеллекта против вашей проверки Интеллекта. Вы можете искать мысли в радиусе 30 футов вокруг вас. Заклинание проникает сквозь препятствия, но блокируется 2 футами камня, 2 дюймами любого металла, тонким слоем свинца. Обнаружив существо таким образом, вы можете читать его мысли.

Чародей 2 круг прорицание

ЧТЕНИЕ МЫСЛЕЙ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

кусочек меди

Чародей 2 круг прорицание

УСИЛЕНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 часа

мех или перо животного

Вы касаетесь существа и усиляете его при помощи магии. Выберите один из следующих эффектов: цель получает этот эффект на время действия заклинания.

- Медвежья выносливость. Цель получает преимущество на проверки по Телосложению, а также 2d6 временных ОЗ, которые исчезают, когда заклинание заканчивается.
- Бычья сила. Цель получает преимущество на проверки по Силе, а её грузоподъемность удваивается.
- Кошачья ловкость. Цель получает преимущество на проверки по Ловкости и не получает урона, если падает с высоты до 20 футов, будучи в сознании.
- Орлиное великолепие. Цель получает преимущество на проверки по Харизме.
- Лисья хитрость. Цель поулчает преимущество на проверки по Интеллекту.
- Мудрость совы. Цель получает преимущество на проверки по Мудрости.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то можете использовать это заклинание на одну дополнительную цель за каждый круг выше второго.

Чародей 2 круг преобразование

УВЕЛИЧИТЬ/УМЕНЬШИТЬ [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

щепотка железного порошка

Вы уменьшаете или увеличиваете существо или объект, который можете видеть в пределах дальности заклинания на время его действия. Выберите существо или объект, который не находится во владении другого существа. Если цель не согласна, она может сделать спасбросок по Телосложению. В случае успеха заклинание не срабатывает. Если целью является существо, то все его снаряжение также изменяет размер. Любой предмет, выброшенный существом мгновенно возвращает свой прежний размер. Увеличение. Размер цели удваивается, а вес увеличивается в 8 раз. Таким образом размер существа увеличивается на одну категорию, например Среднее существо становится Большим.

Чародей 2 круг преобразование

УВЕЛИЧИТЬ/УМЕНЬШИТЬ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

щепотка железного порошка

Если для увеличения цели вдвое не достаточно свободного пространства, то существо или объект увеличиваются насколько это возможно в данных условиях. Пока заклинание действует, цель также получает преимущество при проверках по Силе и спасбросках по Силе. Оружие цели также увеличивается в размерах. Атаки этим оружием наносят дополнительные 1d4 урона. Уменьшение. Размер цели уменьшается вдвое, а её вес - в восемь раз. Таким образом размер существа уменьшается на одну категорию, например Среднее существо становится Маленьким. Пока заклинание действует, цель также получает помеху на проверки и спасброски по Силе. Оружие цели также уменьшается в размерах. Атаки этим оружием наносят на 1d4 меньше урона (урон нельзя опустить ниже 1).

Чародей 2 круг преобразование

ПОРЫВ ВЕТРА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы (60-футов линия)
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

семечко любого бобового растения

Линия сильного ветра длиной 60 футов и шириной 10 футов устремляется от вас в выбранном направлении. Каждое существо, которое начинает свой ход в этой линии, должно сделать успешный спасбросок по Силе или его оттолкнет на 15 футов от вас по направлению линии. Любое существо в линии вынуждено тратить 2 фута передвижения за каждый фут, который оно проходит в вашем направлении. Порыв ветра развеивает газ или пар, гасит свечи, факелы и другие незащищенные источники огня в области действия. Защищенные источники огня, например фонари, начинают сильно колебаться и гаснут с шансом 50 процентов. В качестве дополнительного действия в свой ход, пока заклинание действует, вы можете изменить направление в котором ветер дует от вас.

Чародей 2 круг проявление

УДЕРЖАНИЕ ПЕРСОНЫ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

маленький, ровный кусочек железа

Выберите гуманоида, которого вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Цель должна сделать спасбросок по Мудрости или будет парализована на время действия заклинания. В конце каждого своего хода цель может сделать новый спасбросок по Мудрости. В случае успеха заклинание заканчивается для этой цели.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то можете использовать его на однго дополнительного гуманоида за каждый круг выше второго. Существа должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, когда вы произносите заклинание.

Чародей 2 круг очарование

НЕВИДИМОСТЬ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 часа

ресница, покрытая гуммиарабиком

Существо, которого вы коснулись, становится невидимым на время действия заклинания. Все снаряжение персонажа также становится невидимым до тех пор, пока оно на нем. Заклинание заканчивается, если цель атакует или произносит заклинание.

На более высоких уровнях. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, вы можете использовать его на одну дополнительную цель за каждый круг выше второго.

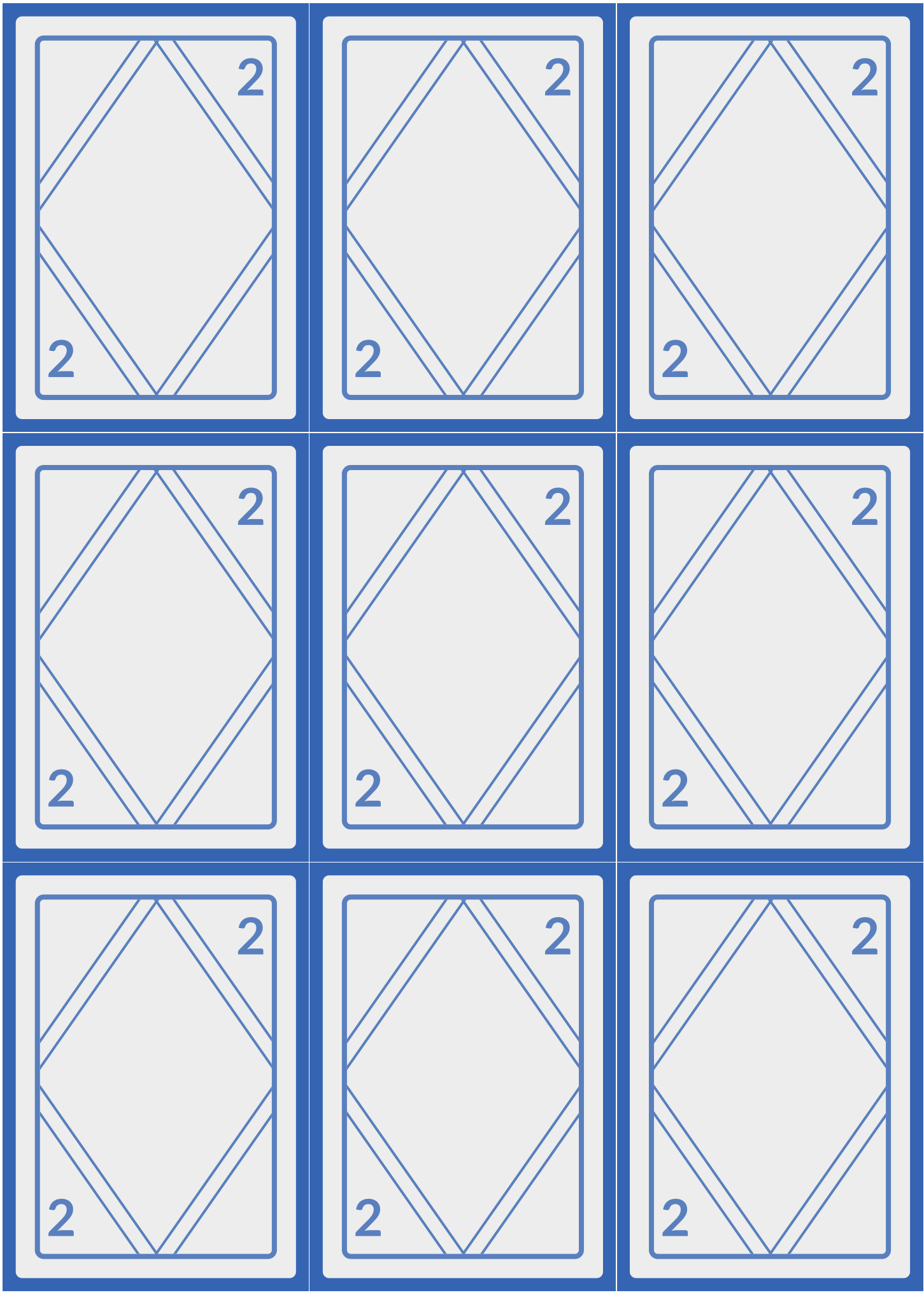
Чародей 2 круг иллюзия

СТУК

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В	мгновенно

Выберите объект, который вы видите в пределах дальности заклинания. Это может быть дверь, ящик, сундук, наручники, замок или другой объект, который снабжен простыми или магическими средствами, ограничивающими доступ. Цель, которая закрыта на простой замок или иным образом заблокирована, открывается. Если объект закрыт на несколько замков, то заклинание открывает только один из них. Если вы выбираете цель, которая закрыта заклинанием волшебный замок, то заклинание подавляется на 10 минут, в течение которых вы можете нормально открывать и закрывать объект. Когда вы произносите заклинание, цель издает громкий стук, который слышно на расстоянии 300 футов.

Чародей 2 круг преобразование


2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
2

ЛЕВИТАЦИЯ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 10 мин

маленькая кожаная петля или золотая проволока, согнутая в форме чашки

Одно существо или объект на ваш выбор в пределах дальности заклинания взлетает вертикально на высоту до 20 футов и остается висеть пока действует заклинание. Это заклинание способно поднять до 500 фунтов веса. Цель может передвигаться только отталкиваясь или притягиваясь к неподвижным объектам или поверхностям, до которых может дотянуться (например стены или потолок), в этом случае вы передвигаетесь так, слово лазаете. В свой ход вы можете изменять высоту цели до 20 футов в любом направлении. Если вы являетесь целью заклинания, то можете подниматься или опускаться в качестве части своего передвижения. В противном случае вы должны тратить действие, чтобы передвигать цель, которая должна находиться в пределах дальности заклинания. Когда заклинание заканчивается, цель медленно опускается на землю.

Чародей 2 круг преобразование

ЗЕРКАЛЬНОЕ ОТРАЖЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	1 минута

Рядом с вами появляются три ваших иллюзорных двойника. Пока действует заклинание, двойники двигаются вместе с вами и подражают вашим действиям, меняясь местами так, что невозможно определить какой из образов - настоящий. В качестве действия вы можете отозвать двойников. Каждый раз, когда существо атакует вас во время действия заклинания, бросьте d20, чтобы определить попала ли атака по вам или по одному из двойников. Если у вас три двойника, то результат 6 или выше означает, что атака попала по двойнику. При двух иллюзиях этот результат равен 8 или выше. При одной -11 или выше. КБ двойника равен 10 + ваш модификатор Ловкости. Если атака попадает по нему, то двойник уничтожается. Двойника можно уничтожить только попав по нему атакой. Любой другой урон или эффекты игнорируются. Заклинание заканчивается, если все три двойника уничтожены. Заклинание не действует на существ, которые не могут видеть,полагаются на другие чувства, например слеповидение, или могут различать иллюзии, например благодаря истинному зрению.

Чародей 2 круг иллюзия

ТУМАННЫЙ ШАГ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 бонусное действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В	мгновенно

Вас на мгновение окружает серебряная дымка, после чего вы перемещаетесь на расстояние до 30 футов в незанятое место, которое можете видеть.

Чародей 2 круг призыв

ПРИЗРАЧНЫЙ ОБРАЗ [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

кусочек овечьей шерсти

Вы создаете иллюзию в разуме существа, которого вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Цель должна сделать спасбросок по Интеллекту. В случае провала вы создаете призрачный объект, существо или другое видимое явление на ваш выбор, размером не превышающее куб со стороной 10 футов. Образ виден только цели и существует до тех пор, пока действует заклинание. Заклинание не действует на нежить и големов. Образ включает в себя звук, температуру и другие эффекты, которые воспринимает только цель. Цель может изучить образ, совершив в качестве действия проверку Интеллекта (Анализ) против вашего КС заклинаний. При успехе цель понимает, что это иллюзия, и заклинание заканчивается. Пока цель находится под воздействием заклинания, она расценивает образ реальным. Она находит рациональное объяснение любым нелогичным событиям, которые происходят

Чародей 2 круг иллюзия

ПРИЗРАЧНЫЙ ОБРАЗ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

кусочек овечьей шерсти

при взаимодействии с образом. Например, цель попыталась перейти пропасть по призрачному мосту и упала, ступив на него. Если цель выжила после падения, она будет продолжать верить, что мост существует, и объяснит падение каким-нибудь образом: возможно ее столкнули, она поскользнулась, или сильный ветер столкнул ее. Цель настолько убеждена в реальности образа, что может даже получить урон от него. Если вы создали образ существа, то оно может атаковать цель. Аналогично, образ, выглядящий как огонь, лужа кислоты или лава, могут обжечь цель. Каждый раунд в ваш ход, образ может наносить 1d6 психического урона цели, если она находится в пределах 5 футов от него, и если иллюзия представляет собой существо или объект, который может наносить урон. Цель воспринимает урон в виде того типа, который подходит иллюзии.

Чародей 2 круг иллюзия

ОБЖИГАЮЩИЙ ЛУЧ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	мгновенно

Вы создаете три огненных луча, которые устремляются к цели в пределах дальности заклинания. Вы можете запустить их в одну цель или в разные. Сделайте Выную атаку дальнего боя для каждого луча. При попадании цель получает 2d6 урона огнем. На более высоких кругах. Когда вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, вы создаете дополнительный луч за каждый круг выше второго.

Чародей 2 круг проявление

ВИДЕТЬ НЕВИДИМОЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 час

щепотка талька и серебряного порошка

Во время действия заклинания вы видите невидимых существ и объекты, слово они видимые. Кроме того вы можете видеть в Эфирном Плане. Эфирные существа и объекты кажутся вам призрачными и полупрозрачными.

Чародей 2 круг прорицание

ВИБРАЦИЯ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	мгновенно

кусочек слюды

Внезапный громкий звенящий звук раздается в указанном вами месте в пределах дальности заклинания. Каждое существо, находящееся в радиусе 10 футов вокруг этой точки, должно сделать спасбросок по Телосложению. При неудаче существо получает 3d8 урона звуком, а при успехе - половину этого урона. Существа, состоящие из неорганических материалов, например,таких как камень, кристалл или металл, получают помеху при спасброске. Немагические предметы, которые находятся во владении какого-либо существа, также получают урон, оказавшись в зоне действия заклинания.

На более высоких кругах. Когда вы произносите это заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше 2.

Чародей 2 круг проявление

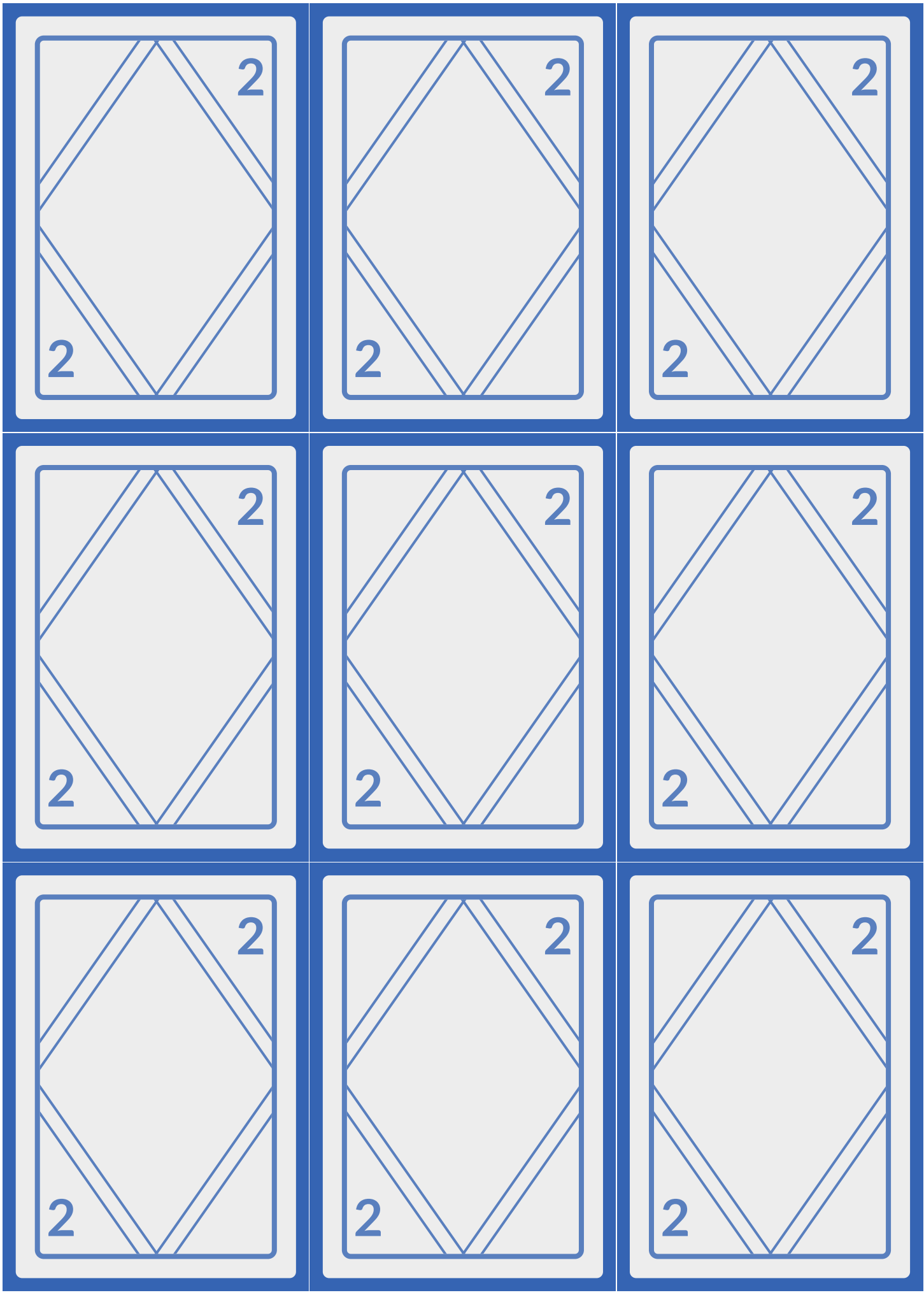
ПАУЧЬЯ ЦЕПКОСТЬ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 часа

капля битума и паук

Вы касаетесь одного согласного существа, и пока действует заклинание, оно получает способность передвигаться вверх и вниз по вертикальных поверхностям или вверх ногами по потолку, не используя руки. Существо также получает скорость лазания, равную его наземной скорости.

Чародей 2 круг преобразование


2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
2
2

ВНУШЕНИЕ [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, М	Конц-я, до 8 часов

язык змеи и кусочек медовых сот или капелька сладкого масла

Вы внушаете образ действий (ограниченный одним-двумя предложениями) и магически влияете на существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Существо должно слышать и понимать вас. Существа, которых нельзя очаровать, имунны к воздействию этого заклинания. Внушение должно казаться существу рациональным. Если вы попросите его заколоть себя, броситься на копье или иначе нанести себе вред, заклинание закончится. Существо должно сделать спасбросок по Мудрости. При неудаче оно следует указанному вами образу действий по мере своих возможностей. Этот образ действий может длиться на всем протяжении заклинания.

Чародей 2 круг очарование

ВНУШЕНИЕ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, М	Конц-я, до 8 часов

язык змеи и кусочек медовых сот или капелька сладкого масла

Если его можно закончить раньше, то заклинание заканчивается, когда существо выполняет то, о чем вы его попросили. Вы можете указывать конкретные условия, в которых существо будет действовать определенным образом. Например, вы можете внушить рыцарю, чтобы он отдал своего боевого коня первому встреченному нищему. Если условие не было выполнено, прежде чем заклинание закончилось, то действие не будет выполнено.Если вы или любой из ваших компаньонов наносит урон цели, то заклинание заканчивается.

Чародей 2 круг очарование

ПАУТИНА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 часа

немного паутины

Вы призываете толстую, липкую паутину в выбранном месте в пределах дальности заклинания. Паутина заполняет куб со стороной 20 футов. Паутина считается труднопроходимой местностью и слегка затемняет область. Если паутина не закреплена между двумя твердыми объектами (например стенами или деревьями) или не расположена на полу, стене или потолке, то она склеиватся сама с собой, и заклинание заканчивается в начале вашего следующего хода. Паутина расположенная на плоской поверхности имеет глубину 5 футов. Каждое существо, которое начинает свой ход в паутине или заходит в нее в свой ход, должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала существо обездвиживается до тех пор, пока действует заклинание или оно не освободится. В качестве действия обездвиженное существо может сделать проверку Силы против вашего КС заклинаний. В случае успеха ему удается освободиться. Паутина легко воспламеняется. Любой куб паутины со стороной 5 футов сгорает за 1 раунд, оказавшись под воздействием огня, нанося 2d4 урона огнем любому существу, которое начинает свой ход в огне.

Чародей 2 круг призыв

ПАУТИНА [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 часа

немного паутины

Чародей 2 круг призыв

МЕРЦАНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	1 минута

Пока действует заклинание, бросайте d20 в конце каждого своего хода. При результате 11 и выше, вы исчезаете с текущего плана существования и оказываетесь на Эфирном Плане (заклинание не срабатывает и расходуется, если вы уже находитесь на этом плане). В начале своего хода или в конце заклинания, если вы находитесь на Эфирном Плане, то вы возвращаетесь в любое незанятое место, находящееся в пределах 10 футов от того места, где вы исчезли. Если такого места нет, то вы оказываетесь в ближайшем незанятом месте (выбирается случайно, если таких мест несколько). В качестве действия вы можете отменить это заклинание. Находясь на Эфирном Плане, вы можете видеть и слышать происходящее на плане, откуда вы прибыли, но в оттенках серого и только в пределах 60 футов. Вы можете взаимодействовать только с другими существами Эфирного Плана. Существа, которые не находятся на нем, не могут воспринимать или воздействовать на вас, если не имеют соответствующую способность.

Чародей 3 круг преобразование

ЯСНОВИДЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
10 минут	1 миля
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 10 мин

фокус стоимостью не менее 100 зм, рог украшенный драгоценным камнями для подслушивания или стеклянный глаз для подсматривания

Вы создаете невидимый сенсор в известном вам месте в пределах дальности заклинания или в очевидном месте, незнакомом вам (например за дверью, за углом или в лесной чаще). Сенсор остается на месте до тех пор, пока действует заклинание. Его нельзя атаковать или иным образом взаимодействовать с ним. Произнося заклинание, выберите подслушивание или же подсматривание. Вы можете использовать выбранное чувство так, словно вы находитесь на месте сенсора. В качестве действия вы можете переключаться между подслушиванием и подсматриванием. Существо, которое способно видеть сенсор (благодаря заклинанию видеть невидимое или истинному зрению), видит сияющую, неосязаемую сферу размером с ваш кулак.

Чародей 3 круг прорицание

ДНЕВНОЙ СВЕТ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	1 час

В указанной вами точке в пределах дальности заклинания появляется шар яркого света радиусом 60 футов. Он также излучает тусклый свет на 60 футов за пределами шара. Если вы укажете на объект, который держите в руках, или который не находится в чьем-либо владении, то свет исходит из объекта и передвигается вместе с ним. Если объект полностью накрыть чем-то непрозрачным, например чашей или шлемом, то свет блокируется. Если любая часть области действия заклинания совпадает с областью тьмы, созданной заклинанием 3 круга или ниже, то заклинание, создавшее тьму, рассеивается.

Чародей 3 круг проявление

РАЗВЕЯТЬ МАГИЮ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Мгновенно

Выберите одно существо, объект или магический эффект в пределах дальности заклинания. Любое заклинание 3 круга или ниже на цели мгновенно заканчивается. Чтобы развеять заклинание 4 круга или выше на цели, вам необходимо сделать проверку вашего параметра заклинаний. КС равен 10 + круг заклинания. Пии успехе заклинание заканчивается.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то автоматически развеиваете эффекты заклинаний, чей круг равен или ниже круга потраченной вами ячейки заклинаний.

Чародей 3 круг ограждение

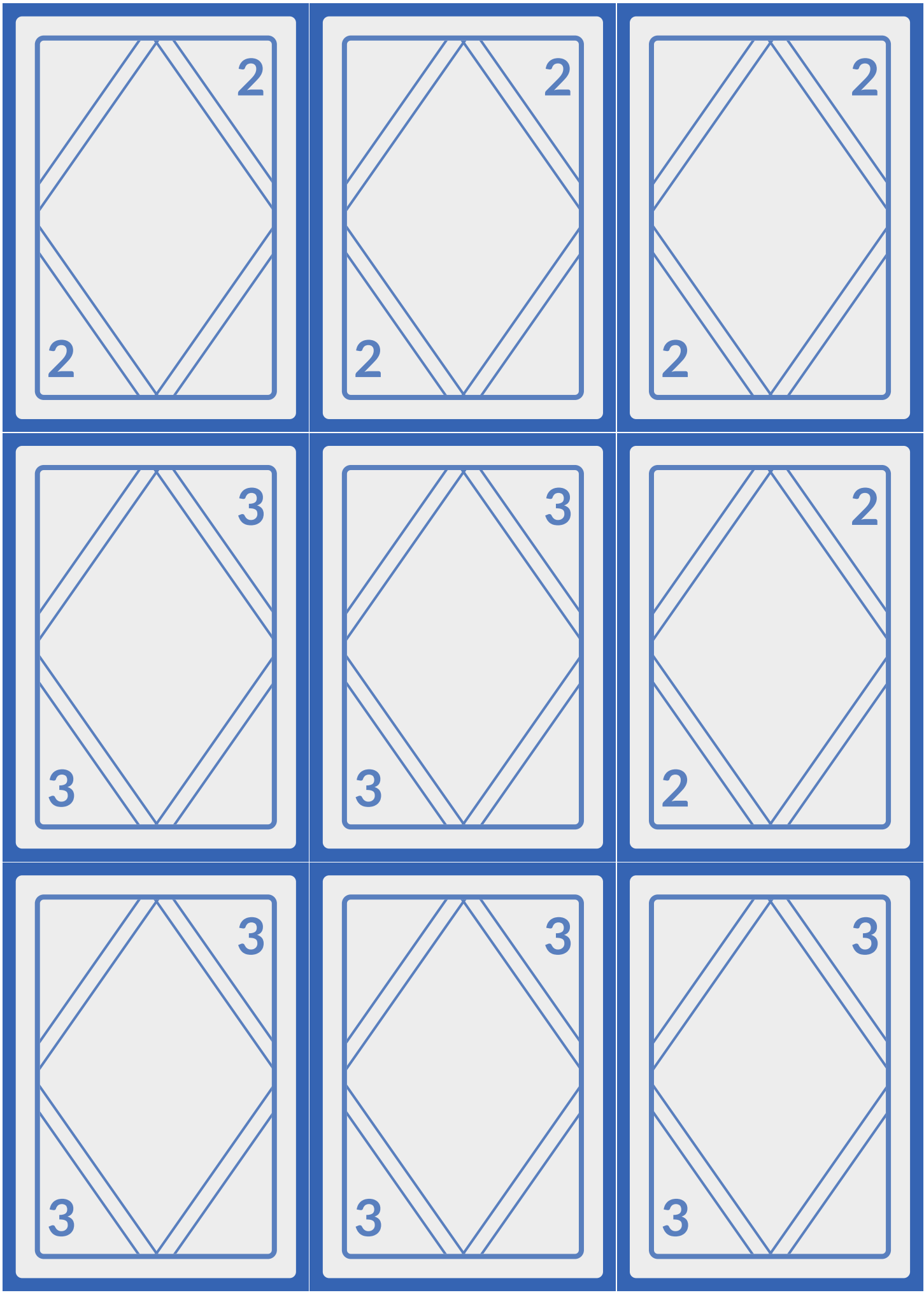
СТРАХ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы (30-футов конус)
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

белое перо или куриное сердце

Вы создаете призрачный образ, олицетворяющий самые ужасные кошмары существ. Каждое существо в конусе длиной 30 футов должно сделать успешный спасбросок по Мудрости или будет напугано на время действия заклинания. Будучи напуганным, существо может использовать только Рывок и вынуждено убегать от вас по самому безопасному пути каждый ход, если ему есть куда бежать. Если существо заканчивает свой ход в месте, которое находится вне вашей прямой видимости, оно может сделать спасбросок по Мудрости. В случае успеха заклинание заканчивается.

Чародей 3 круг иллюзия


2
2
2
2
2
2
2
3
3
3
3
2
3
3
3
3
3
3

ОГНЕННЫЙ ШАР

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	150 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	мгновенно

маленький шарик из гуано летучей мыши и серы

Вы указываете пальцем на место в пределах дальности заклинания, и с него слетает яркая вспышка, которая прочерчивает воздух, а затем с глухим ревом расцветает огненным взрывом. Каждое существо в сфере радиусом 20 футов вокруг выбранной точки должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала цель получает 8d6 огненного урона, а в случае успеха - половину этого урона. Огонь огибает углы и поджигает любые воспламеняющиеся объекты, которые не находятся во владении существ.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то урон увеличивается на 1d6 за каждый круг выше третьего.

Чародей 3 круг проявление

ПОЛЕТ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 10 мин

перо из крыла любой птицы

Вы касаетесь согласного существа. Цель получает скорость полета 60 футов до тех пор, пока действует заклинание. Когда оно заканчивается, цель падает, если она все еще в воздухе и не может остановить падение.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то можете использовать заклинание на одну дополнительную цель за каждый круг выше третьего.

Чародей 3 круг преобразование

ГАЗООБРАЗНАЯ ФОРМА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 часа

кусочек марли и струйка дыма

Касанием вы превращаете желающее существо вместе со всем его имуществом и экипировкой в облако тумана. Заклинание заканчивается, если ОЗ существа падают до 0. Заклинание не работает на бестелесных существ. Находясь в этой форме, цель может только лететь со скоростью 10 футов. Цель может занимать пространство, где находится другое существо, и оставаться в нем. Цель имеет сопротивление немагическому урону и преимущество при спасбросках по Силе, Локости и Телосложению. Цель может проходить через маленькие отверстия, узкие проемы и даже трещины. Но воспринимает жидкости как твердую поверхность. Цель не может упасть и остается в воздухе, даже если ее оглушить или обездвижить. Находясь в форме облака, цель не может говорить или взаимодействовать с объектами. Любые объекты, которыми владело существо, нельзя использовать, выбрасывать или воздействовать с ними иным способом. Цель не может атаковать или произносить заклинания.

Чародей 3 круг преобразование

УСКОРЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

стружка корня лакричника

Выберите согласное существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Пока заклинание действует, скорость цели удваивается, она получает преимущество на спасброски по Ловкости, бонус +2 к КБ и одно добавочное действие каждый ход. Это действие можно потратить только на Атаку (только одна атака оружием), Рывок, Выход из Боя, Скрытность или Использование объекта. Когда заклинание заканчивается, цель не может двигаться или совершать действия до конца следующего хода, чувствуя бессилие.

Чародей 3 круг преобразование

ГИПНОТИЧЕСКИЙ УЗОР

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
С, М	Конц-я, до 1 мин

светящаяся палочка фимиама, или хрустальный флакон с фосфоресцирующим веществом

Вы создаете извилистый разноцветный узор, сплетенный в воздухе, в кубе со стороной 30 футов. Узор появляется на мгновение и исчезает. Каждое существо, которое его видит, должно сделать спасбросок по Мудрости. В случае неудачи существо очаровано на время действия заклинания. Очарованное существо небоеспособно, а его скорость падает до 0. Заклинание заканчивается для существа, если оно получает любой урон или кто-то другой выводит его из ступора, потратив на это действие.

Чародей 3 круг иллюзия

МОЛНИЯ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы (100-футов линия)
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	мгновенно

кусочек меха и палочка из янтаря, хрусталя или стекла

Удар молнии формирует волну длиной 100 футов и шириной 5 футов, которая распространяется в указанном вами направлении. Каждое существо в зоне действия должно сделать спасбросок по Ловкости. При провале оно получает 8d6 урона молнией, а при успехе - половину этого урона. Молния поджигает любые воспламеняющиеся объекты, которые не находятся во владении существ.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то урон увеличивается на 1d6 за каждый круг выше третьего.

Чародей 3 круг проявление

ОБРАЗ [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 10 мин

кусочек овечьей шерсти

Вы создаете образ объекта, существа или другого видимого явления, которое помещается в куб со стороной 20 футов. Образ появляется в выбранном вами месте в пределах дальности заклинания и существует до тех пор, пока оно действует. Образ выглядит абсолютно реальным, включая звуки, запахи и температуру, соответствующие выбранной вами вещи. Однако вы не можете создать достаточный жар или холод, чтобы нанести урон, достаточно громкий звук, чтобы нанести урон звуком или оглушить цель, или запах, который может вызвать тошноту (например вонь троглодита). До тех пор, пока вы находитесь в пределах дальности иллюзии, вы можете перемещать ее в качестве действия в любое другое место в пределах дальности заклинания. Когда иллюзия перемещается, вы можете изменять ее внешний вид так, чтобы ее передвижение казалось естественным.

Чародей 3 круг иллюзия

ОБРАЗ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 10 мин

кусочек овечьей шерсти

Например, если вы создали образ существа, вы можете сделать так, чтобы казалось, будто оно идет. Аналогично, вы можете сделать так, чтобы иллюзия издавала различные звуки, вплоть до поддержания разговора. Физическое взаимодействие с образом позволяет понять, что это иллюзия, поскольку вещи проходят сквозь нее. В качестве действия существо может обследовать образ и определить, что это иллюзия, сделав успешную проверку Интеллекта (Анализ) против вашего КС заклинаний. Если существо узнает, что это иллюзия, то оно может видеть сквозь нее, а другие сенсорные качества иллюзии становятся слабее. На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, то заклинание существует до тех пор, пока его не развеют, не требуя концентрации.

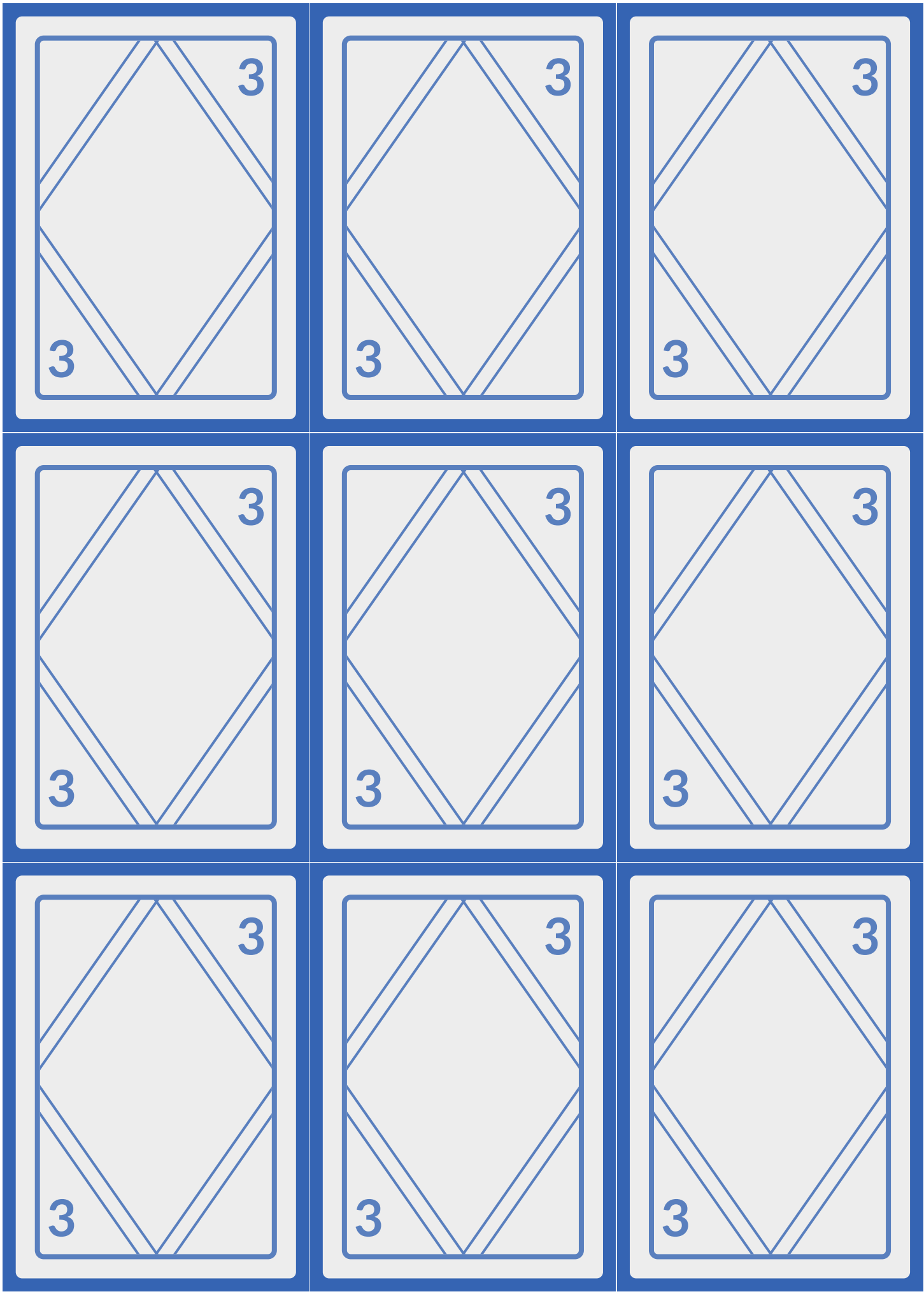
Чародей 3 круг иллюзия

ЗАЩИТА ОТ ЭНЕРГИИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Конц-я, до 1 часа

Пока действует заклинание, существо, которого вы коснулись получает сопротивление к одному типу урона на ваш выбор: кислота, холод, огонь, молния или звук.

Чародей 3 круг ограждение


3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3

ДОЖДЬ СО СНЕГОМ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	150 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

щепотка пыли и несколько капель воды

Пока действует заклинание, в цилиндре высотой 20 футов и радиусом 40 футов, в указаной вами точке в пределах дальности заклинания, идет дождь со снегом. Область сильно затемняется, а любой незащищенный огонь в ней тухнет. Земля в этой области покрывается скользким льдом, делая ее труднопроходимой. Когда существо впервые входит в зону действия заклинания или начинает свой ход в ней, оно должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала оно падает навзничь. Если существо концентрируется, находясь в области действия заклинания, то оно должно сделать успешный спасбросок по Телосложению против КС ваших заклинаний, или Конц-я будет нарушена.

Чародей 3 круг призыв

ЗАМЕДЛЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

капля мелассы

Вы изменяете течение времени вокруг 6 существ на ваш выбор в кубе со стороной 40 футов в пределах дальности заклинания. Каждая цель должна сделать спасбросок по Мудрости или будет подвержена действию заклинания до его окончания. Под воздействием заклинания скорость существа снижается вдвое, оно также получает штраф -2 к КБ и спасброскам по Ловкости и не может реагировать. В свой ход, оно может совершать либо действие, либо дополнительное действие, но не оба. Независимо от способностей существа и артефактов, оно не может делать более одной атаки ближнего или дальнего боя за ход. Если существо пытается произнести заклинание, которое готовится 1 действие, то бросьте d20. Если результате 11 или выше, то заклинание сработает только в следующий ход этого существа, и существо должно потратить действие в тот ход, чтобы завершить заклинание. В противном случае заклинание не срабатывает и расходуется. Находясь под воздействием заклинания, существо делает дополнительный спасбросок по Мудрости в конце каждого своего хода. В случае успеха заклинание кончается для него.

Чародей 3 круг преобразование

ЗАМЕДЛЕНИЕ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

капля мелассы

Чародей 3 круг преобразование

ЗЛОВОННОЕ ОБЛАКО

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	90 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

тухлое яйцо или несколько листьев скунсовой капусты

В указанной вами точке в пределах дальности заклинания возникает сфера желтого, тошнотворного газа радиусом 20 футов. Область становится очень затемненной. Облако висит в воздухе пока действует заклинание. Каждое существо, которое полностью находится внутри облака в начале своего хода, должно сделать спасбросок по Телосложению против яда. В случае провала существо тратит свой ход из-за головокружения и приступов рвоты. Существа, не нуждающиеся в дыхании или имунные к яду, автоматически совершают успешный спасбросок. Умеренный ветер (не менее 10 миль в час) развеивает облако за 4 раунда. Сильный ветер (не менее 20 миль в час) развеивает его за 1 раунд.

Чародей 3 круг призыв

ЯЗЫКИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, М	1 час

маленькая глиняная модель зиккурата

Вы касаетесь существа и даруете ему способность понимать любой разговорный язык, который он слышит. А когда цель говорит, любое существо, которое знает хотя бы один язык и может слышать, понимает её.

Чародей 3 круг прорицание

ПОДВОДНОЕ ДЫХАНИЕ (РИТУАЛ)

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	24 часа

тростник или соломинка

Благодаря этому заклинанию до десяти согласных существ, которых вы можете видеть в пределах дальности заклинания, получают способность дышать под водой до тех пор, пока действует заклинание. Существа сохраняют свой обычный способ дыхания.

Чародей 3 круг преобразование

ХОЖДЕНИЕ ПО ВОДЕ (РИТУАЛ)

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 час

кусочек пробки

Заклинание дарует способность двигаться по любой жидкой поверхности, например по воде, кислоте, грязи, снегу, зыбкому песку или лаве, словно это безвредная твердая поверхность (существа, двигающиеся по жидкой лаве, будут получать урон от жара). Вы можете выбрать до десяти согласных существ, которых видите в пределах дальности заклинания. Если цель заклинания находится под водой, то она начинает подниматься на поверхность со скоростью 60 футов за раунд.

Чародей 3 круг преобразование

ИЗГНАНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

предмет, неприятный для цели

Вы пытаетесь отправить одно существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания, на другой план существования. Цель должна сделать успешный спасбросок по Харизме или будет изгнано. Если цель находится на своем родном плане, то вы изгоняете ее в безвредное подпространство. Находясь там, существо небоеспособно. Цель остается там, пока действует заклинание, а затем появляется в том месте, откуда было изгнано или в ближайшем незанятом месте. Если цель находится на чужом плане, то вы изгоняете её на родной план. При этом изгнание сопровождается слабым хлопком. Если заклинание заканчивается до истечения 1 минуты, то цель возвращается на то место, откуда было изгнано, или в ближайшее незанятое место. В противном случае цель не возвращается.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, то вы можете выбрать одно дополнительное существо за каждый круг выше четвертого.

Чародей 4 круг ограждение

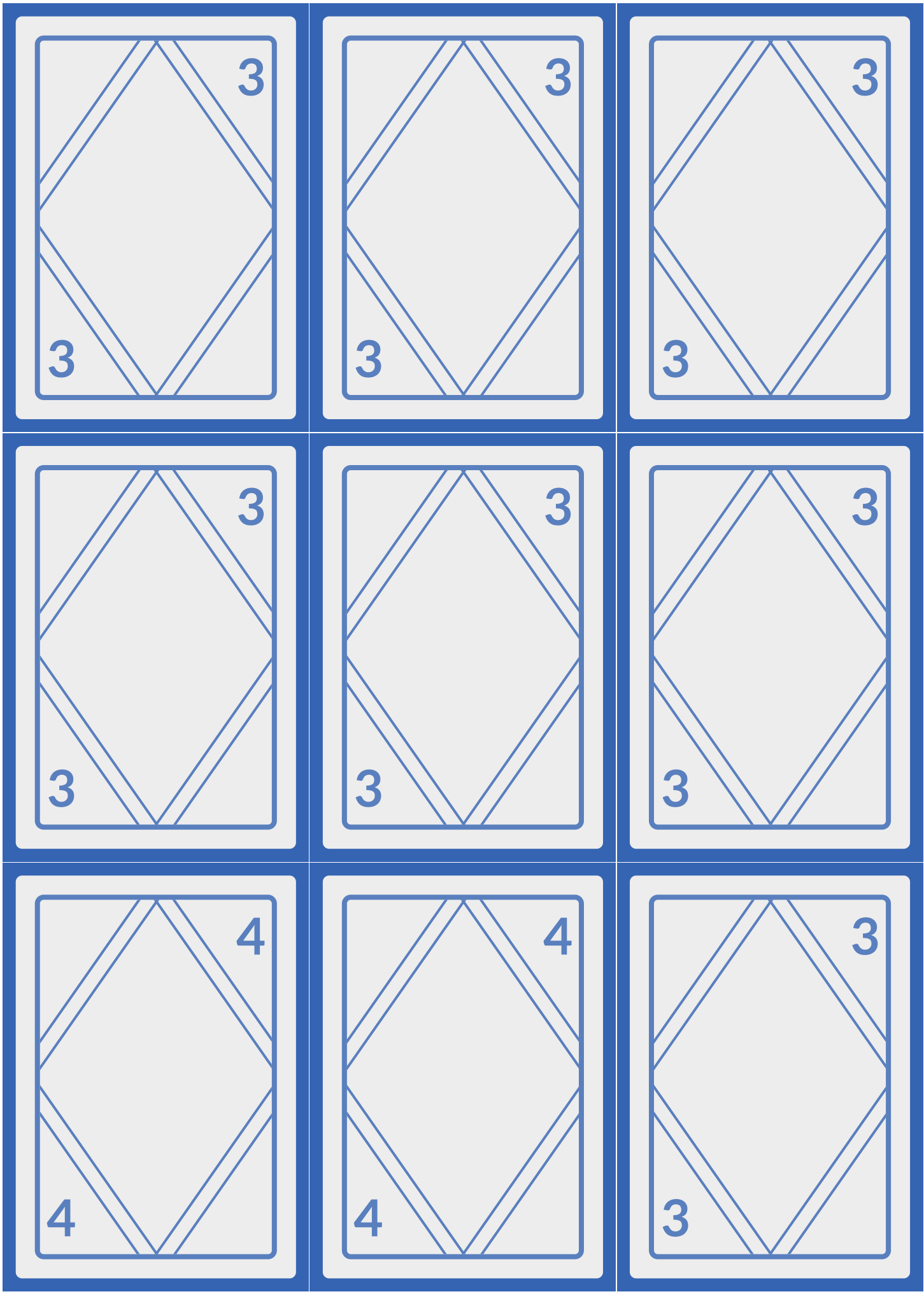
УСЫХАНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	мгновенно

Темная энергия захлестывает выбранное вами существо в пределах дальности заклинания, высасывая из него жизненные силы. Цель должна сделать спасбросок по Телосложению. В случае провала она получает 8d8 некротического урона, а в случае успеха - половину этого урона. Нежить и големы не восприимчивы к этому заклинанию Если вы выбрали растительное существо или магическое растение в качестве цели, то оно совершает спасбросок с помехой, а заклинание наносит максимальный урон. Если вы выбрали простое растение в качестве цели, то оно не делает спасбросок, а просто засыхает и умирает.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, то урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше четвертого.

Чародей 4 круг некромантия


3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
3
4
4
4
4
3
3

ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	90 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

три ореховых скорлупки

Это заклинание атакует и искажает разум существ, создавая галлюцинации и вызывая неконтролируемые действия. Каждое существо в сфере радиусом 10 футов вокруг указанной вами точки в пределах дальности заклинания должно сделать успешный спасбросок по Мудрости или окажется под действием заклинания. Находясь под воздействием заклинания, существо не может реагировать и должно бросать d10 в начале каждого своего хода, чтобы определить свое поведение на этот ход.

На более высоких кругах. Если выпроизносите заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, радиус сферы увеличивается на 5 футов за каждый круг выше четвертого.

Чародей 4 круг очарование

ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	90 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

три ореховых скорлупки

1 Существо двигается случайном направлении используя всю свою скорость. Направление определяется кубиком d8. Существо не совершает действий в этот ход.
2-6 Существо не двигается и не действует в этом ходу.
7-8 Существо в ближнем бою атакует случайную цель в пределах досягаемости. Если целей нет, то существо не делает ничего.
9-10 Существо может двигаться и действовать нормально. В конце каждого своего хода существо может совершить спасбросок по Мудрости. В случае успеха заклинание заканчивается для этой цели.

Чародей 4 круг очарование

ДВЕРЬ МЕЖДУ ИЗМЕРЕНИЯМИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	500 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В	мгновенно

Вы телепортируетесь на любое другое место в пределах дальности заклинания. Это может быть место, которое вы видите, которое можете представить, или вы можете просто указать дальность и направление, например на 200 футов прямо вниз или вверх на северо-запад под углом 45 градусов на 300 футов. Вы можете перемещать с собой объекты, если они не превышают весь, который вы можете переносить. Также вы можете взять с собой одно желающее того существо вашего размера или меньше, чье снаряжение также не превышает его грузоподъемности. Это существо должно находиться в пределах 5 футов от вас, когда вы произносите заклинание. Если вы перемещаетесь на место, уже занятое объектом или существом, то вы и любое существо, путешествующее с вами, получаете 4d6 силового урона, а заклинание не срабатывает.

Чародей 4 круг призыв

ПОДЧИНЕНИЕ ЖИВОТНОГО [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Конц-я, до 1 мин

Вы пытаетесь подчинить животное, которое можете видеть в пределах дальности заклинания. Оно должно совершить спасбросок по Мудрости или будет очаровано вами на время действия заклинания. Будучи очарованным, животное получает телепатическую с вами, пока вы находитесь на одном плане существования. Вы можете использовать эту связь, чтобы отдавать приказы, если находитесь в сознании (действия не требуется), а животное выполняет их по мере своих возможностей. Вы можете отдать простой и обобщенный приказ, например Атакуй это существо, Беги туда или Принеси этот объект. Если животное выполняет ваш приказ и не получает нового, то оно лишь защищает свою жизнь. В качестве действия вы можете получить полный и точный контроль над целью до конца вашего следующего хода, существо совершает только выбранные вами действия и не делает ничего, что вы не позволяете ему.

Чародей 4 круг очарование

ПОДЧИНЕНИЕ ЖИВОТНОГО [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Конц-я, до 1 мин

В течение этого времени, вы можете совершать реакции этим животным, однако это расходует и вашу собственную реакцию. Каждый раз, когда существо получает урон, оно делает новый спасбросок по Мудрости против этого заклинания. В случае успеха, заклинание заканчивается.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 5 круга, то максимальная длительность концентрации увеличивается до 10 минут. Когда используете ячейку 6 круга, длительность увеличивается до 1 часа, а если 7 и выше - до 8 часов.

Чародей 4 круг очарование

УЛУЧШЕННАЯ НЕВИДИМОСТЬ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Конц-я, до 1 мин

Вы или существо, которого вы коснулись, невидимы до тех пор, пока действует заклинание. Любое снаряжение цели также становится невидимым, пока оно находится у нее.

Чародей 4 круг иллюзия

ЛЕДЯНОЙ ШТОРМ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	300 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	мгновенно

щепотка пыли и несколько капель воды

Град из очень твердого льда начинает идти в цилиндре с радиусом 20 футов и высотой 40 футов в указанной вами точке в пределах дальности заклинания. Каждое существо в цилиндре должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала существо получает 2d8 дробящего урона и 4d6 урона холодом, а при успехе - половину этого урона. Градины превращают область действия заклинания в труднопроходимую местность.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, то дробящий урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше четвертого.

Чародей 4 круг проявление

ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЕ [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 часа

кокон гусеницы

Это заклинание изменяет форму существа, которое вы можете видеть в пределах дальности. Несогласное существо может сделать спасбросок по Мудрости, чтобы избежать воздействия заклинания. Оборотни автоматически совершают успешный спасбросок. Перевоплощение длится до тех пор, пока действует заклинание, пока ОЗ цели не упадут до 0, или пока оно не умрет. Новая форма может быть любым животным, уровень опасности которого равен или меньше уровня опасности цели (или ее уровня, если у нее нет уровня опасности). Характеристики цели, включая умственные параметры, заменяются характеристиками выбранного животного. Цель сохраняет свое мировоззрение и личность.

Чародей 4 круг преобразование

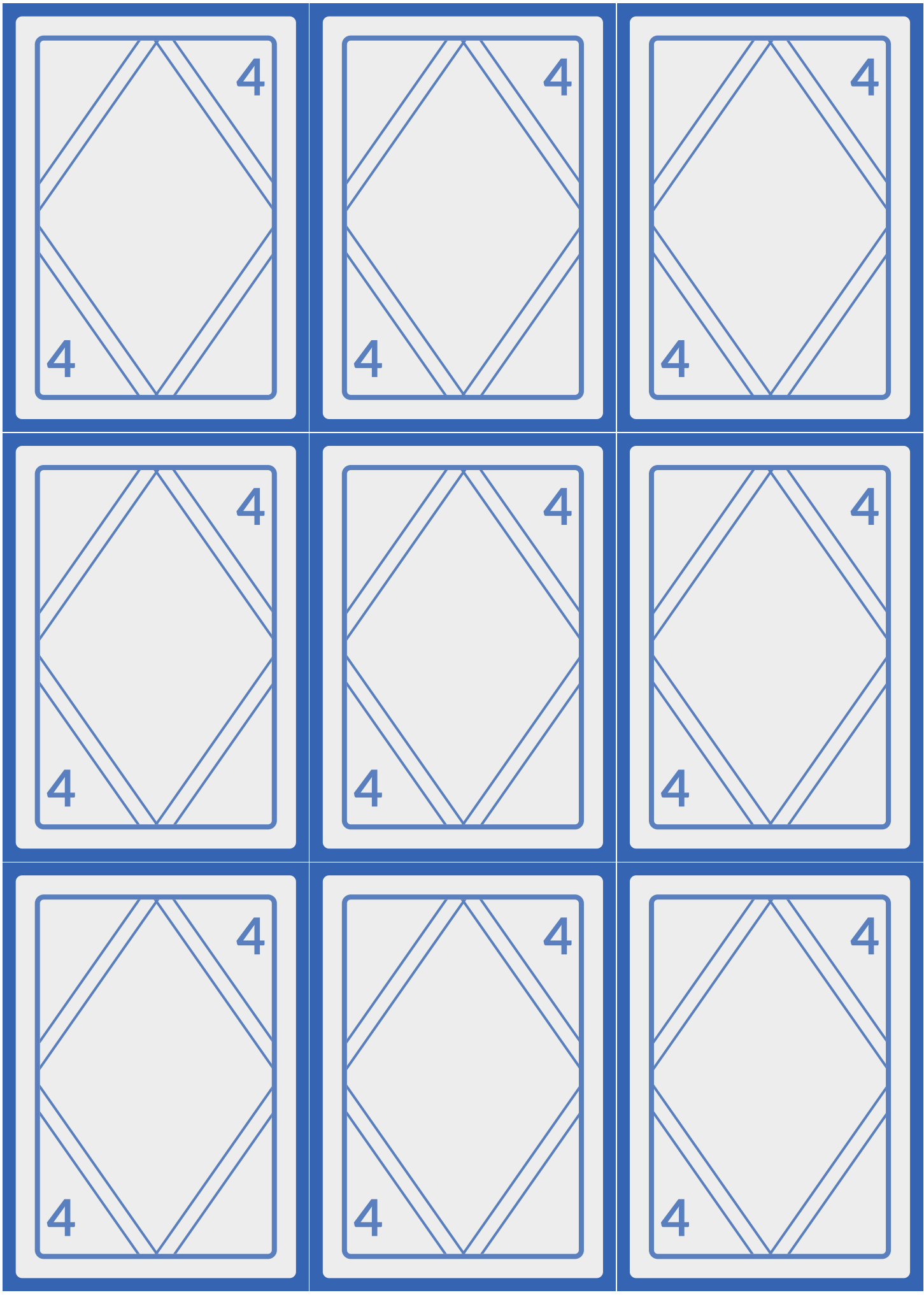
ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЕ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 часа

кокон гусеницы

Цель получает ОЗ новой формы, а когда возвращается к своей обычной форме, то получает те ОЗ, которые были у нее до превращения. Если она превращается обратно из-за того, что ОЗ упали до 0, то весь остаточный урон наносится обычной форме. Если остаточный урон не опускает ОЗ обычной формы до 0, то цель остается в сознании. Действия существа ограничены возможностями новой формы, вы неможете говорить, произносить заклинания или совершать другие действия, требующие руки и речь, если новая форма не имеет таких возможностей. Снаряжение цели сливается с новой формой. Существо не может активировать, использовать или получать какие-то преимущества от своего снаряжения.

Чародей 4 круг преобразование


4
4
4
4
4
4
4
4
4
4
4
4
4
4
4
4
4
4

КАМЕННАЯ КОЖА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 часа

алмазная пыль стоимостью 100 зм, которая расходуется при произнесении

Вы касаетесь согласного существа и делаете его кожу твердой как камень. Пока действует заклинание, цель имеет сопротивление к немагическому ударному, колющему и режущему урону.

Чародей — 4 круг ограждение

ОГНЕННАЯ СТЕНА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

маленький кусочек фосфора

Вы создаете стену огня на твердой поверхности в пределах дальности заклинания. Вы можете сделать стену длиной до 60 футов, высотой до 20 футов и 1 фут толщиной, или кольцо 20 футов в диаметре, 20 футов высотой и 1 фут толщиной. Стена непрозрачна и исчезает после окончания заклинания. Когда стена появляется, каждое существо в пределах ее области должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала оно получает 5d8 урона огнем, а в случае успеха - половину этого урона. Одна сторона стены, которую вы выбираете в момент произнесения, наносит 5d8 урона огнем каждому существу, которое заканчивает свой ход в пределах 10 футов от этой стороны или внутри нее. Существо также получает этот урон, если первый раз за ход входит в стену или заканчивает свой ход в ней. Другая сторона стены не наносит урона.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, то урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше четвертого.

Чародей — 4 круг проявление

ОЖИВЛЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Конц-я, до 1 мин

Выберите до десяти немагических. Средние цели считаются за два предмета, Большие - за четыре, Огромные - за восемь. Каждый предмет оживает и становится существом, которое вы контролируете. В качестве дополнительного действия, вы можете отдавать телепатические приказы любому существу, если оно находится в пределах 500 футов от вас. Вы выбираете, какое действие совершит существо и куда оно пойдет в свой следующий ход. Получив приказ, существо продолжает ему следовать, пока не выполнит поручение. Оживленный предмет считается големом, чьи КБ, ОЗ, атаки, Сила и Ловкость зависят от его размера. Скорость равна 30 футам. Предмет имеет слеповидение в радиусе 30 футов и не видит ничего за пределами этого радиуса. Когда ОЗ предмета падают до 0, он возвращается в нормальную форму, сохраняя все полученные повреждения.

[illegible] Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга или выше,вы можете оживить два дополнительных предмета за каждый круг выше пятого.

Чародей — 5 круг преобразование

ОЖИВЛЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Конц-я, до 1 мин

Параметры оживленных предметов:

Крошечный: 20О3; 18АС; +8 к атаке, урон 1d4 + 4; 4 Силы; 18 Ловкости.
Маленький: 25О3; 16АС; +6 к атаке, урон 1d8 + 2; 6 Силы; 14 Ловкости.
Средний: 40О3; 13АС; +5 к атаке, урон 2d6 + 1; 10 Силы; 12 Ловкости.
Большой: 50О3; 10АС; +6 к атаке, урон 2d10 + 2; 14 Силы; 10 Ловкости;
Огромный: 80О3; 10АС; +8 к атаке, урон 2d12 + 4; 18 Силы; 6 Ловкости

Его Телосложение 10, Интеллект и Мудрость 3, а Харизма 1. Его скорость 30 фт.; если у предмета нет ног или других придатков, которые можно использовать для перемещения, то он получает скорость полёта 30 фт. и может парить.

Чародей — 5 круг преобразование

ОБЛАКО СМЕРТИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Конц-я, до 10 мин

В указанном вами месте в пределах дальности заклинания появляется сфера радиусом 20 футов, заполненная ядовитым зеленовато-желтым туманом. Туман огибает углы. Он продолжается до тех пор, пока действует заклинание, или пока сильный ветер не развеет туман. Область действия считается сильно затемненной. Когда существо впервые за ход входит в область действия или начинает свой ход в ней, оно должно сделать спасбросок по Телосложению. В случае провала оно получает 5d8 урона ядом, а в случае успеха - половину этого урона. Существа подвергаются воздействию заклинания, даже если они задерживают дыхание или вовсе не нуждаются в дыхании. В начале каждого вашего хода туман сдвигается на 10 футов в противоположную от вас сторону. Поскольку пары тяжелее воздуха, они стелятся по земле, заполняя любые впадины.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, то урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше пятого.

Чародей — 5 круг призыв

КОНУС ХОЛОДА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы (60-футов конус)
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	мгновенно

маленький хрустальный или стеклянный конус

Волна холода вылетает из ваших рук. Каждое существо в 60 футовом конусе должно сделать спасбросок по Телосложению. В случае провала существо получает 8d8 урона холодом, в случае успеха - половину этого урона. Существо, убитое этим заклинанием, превращается в замороженную статую, пока не оттает.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, то урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше пятого.

Чародей — 5 круг проявление

СОЗИДАНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Особая

маленький кусочек той материи, из которой состоит созидаемый объект

Вы используете пряди темной материи из Царства Теней, чтобы создать неживой объект растительного происхождения: текстиль, веревку, древесину или что-либо подобное. Вы также можете создать минеральные объекты, например камень, кристалл или металл. Объект должен помещаться в куб со стороной 5 футов и состоять из вещества, которое вы встречали прежде. Длительность существования объекта зависит от вещества. Если объект сделан из нескольких веществ, то используйте кратчайшую длительность. Вещество -- Длительность Растительного происхождения -- 1 день Камень или кристалл -- 12 часов Драгоценные металлы --1 час Драгоценные камни -- 10 минут Адамантит или мифрил -- 1 минута Если вы используете любой материал, созданный при помощи этого заклинания в качестве компонента для другого заклинания, то оно не сработает.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, то размер куба, в котором должен поместиться создаваемый объект, увеличивается на 5 футов за каждый круг выше пятого.

Чародей — 5 круг иллюзия

ПОДЧИНЕНИЕ ПЕРСОНЫ [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Конц-я, до 1 мин

Вы пытаетесь подчинить гуманоида, которого можете видеть в пределах дальности заклинания. Он должен совершить спасбросок по Мудрости или будет очарован вами на время действия заклинания. Будучи очарованным, цель получает телепатическую с вами, пока вы находитесь на одном плане существования. Вы можете использовать эту связь, чтобы отдавать приказы, если находитесь в сознании (действия не требуется), а цель выполняет их по мере своих возможностей. Вы можете отдать простой и обобщенный приказ, например Атакуй это существо, Беги туда или Принеси этот объект. Если существо выполняет ваш приказ и не получает нового, то оно лишь защищает свою жизнь. В качестве действия вы можете получить полный и точный контроль над целью до конца вашего следующего хода, существо совершает только выбранные вами действия и не делает ничего, что вы не позволяете ему.

Чародей — 5 круг очарование

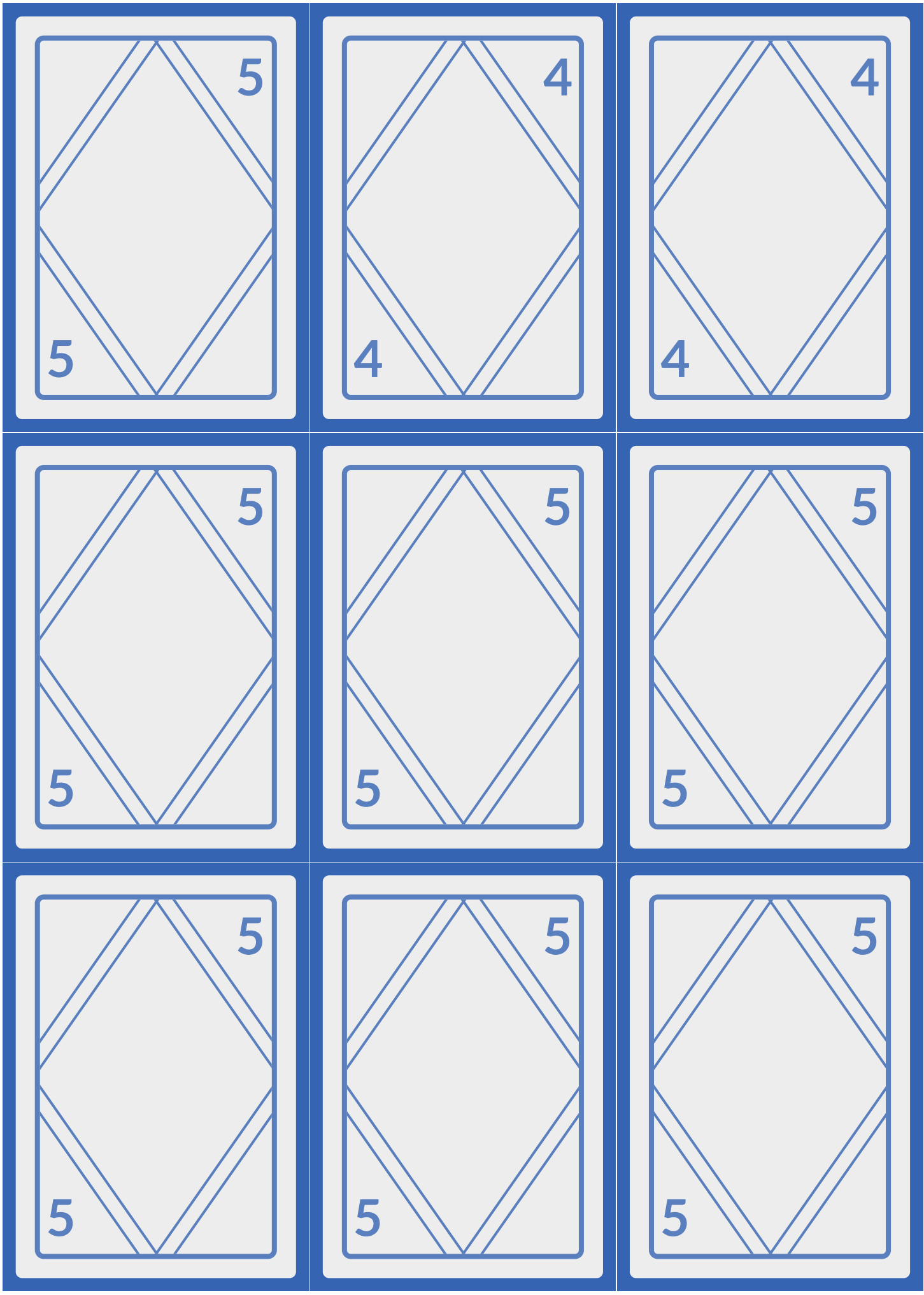
ПОДЧИНЕНИЕ ПЕРСОНЫ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Конц-я, до 1 мин

В течение этого времени, вы можете совершать реакции этим существом, однако это расходует и вашу собственную реакцию. Каждый раз, когда цель получает урон, она делает новый спасбросок по Мудрости против этого заклинания. В случае успеха, заклинание заканчивается.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга, то максимальная длительность концентрации увеличивается до 10 минут, 7 круга - до 1 часа, 8 круга и выше - до 8 часов.

Чародей — 5 круг очарование


5
5
4
4
4
4
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5

УДЕРЖАНИЕ МОНСТРА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	90 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

маленький, ровный кусочек железа

Выберите существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинание. Цель должна сделать спасбросок по Мудрости или будет парализована на время действия заклинания. Заклинание не действует на нежить. В конце каждого своего хода цель может сделать новый спасбросок по Мудрости. В случае успеха заклинание заканчивается для этой цели.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, то можете использовать его на одну дополнительную цель за каждый круг выше пятого. Существа должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, когда вы произносите заклинание.

Чародей 5 круг очарование

НАШЕСТВИЕ НАСЕКОМЫХ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	300 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 10 мин

несколько песчинок сахара, зерен и мазок жира

Рой саранчи заполняет сферу радиусом 20 футов вокруг выбранной вами точки в пределах дальности заклинания. Сфера огибает углы. Она остается до тех пор, пока действует заклинание. Область действия считается слегка затемненной и труднопроходимой. В момент появления сферы, каждое существо внутри должно сделать спасбросок по Телосложению. При провале оно получает 4d10 колющего урона, а при успехе -половину этого урона. Существо также должно сделать аналогичный спасбросок, если первый раз за ход оказывается в области действия заклинания или заканчивает свой ход в ней.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, урон увеличивается на 1d10 за каждый круг выше пятого.

Чародей 5 круг призыв

ПРИТВОРСТВО

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	30 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	8 часов

Это заклинание позволяет вам изменить внешний вид любого числа существ. Вы даете каждому существу новый иллюзорный вид. Несогласное существо может сделать спасбросок по Харизме. Заклинание маскирует физическую внешность, а также одежду, доспехи, оружие и снаряжение. Вы можете сделать так, что существо будет казаться ниже или выше на 1 фут, а также толще или стройнее. Изменения, созданные этим заклинанием, легко заметны при физическом обследовании. Чтобы раскрыть маскировку, существо может обследовать вашу внешность в качестве действия и совершить успешную проверку Интеллекта (Анализ) против вашего КС заклинаний.м вы на самом деле, то любой, кто близко подойдет к вам, столкнется с вашей невидимой частью. Чтобы раскрыть маскировку, существо может обследовать вашу внешность в качестве действия и совершить успешную проверку Интеллекта (Анализ) против вашего КС заклинаний.

Чародей 5 круг иллюзия

ТЕЛЕКИНЕЗ [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Конц-я, до 10 мин

Вы получаете способность передвигать объекты и существ или манипулировать ими. Когда вы произносите заклинание и в качестве действия каждый последующий ход, пока действует заклинание, вы можете оказать воздействие на одно существо или объект, который видите в пределах дальности заклинания. Вы можете раунд за раундом воздействовать на одну и ту же цель или выбирать новую каждый раз. Если вы меняете цель, то предыдущая цель более не подвергается воздействию. Существо. Вы можете передвинуть существо Большого или меньшего размера. Сделайте проверку Выного параметра против проверки Силы существа. Если вы победили в противостоянии, то передвиньте существо на расстояние до 30 футов в любом направлении, включая верх. Вы не можете передвинуть существо за пределы действия заклинания. До конца вашего следующего хода существо обездвижено вашей телекинетической хваткой.

Чародей 5 круг преобразование

ТЕЛЕКИНЕЗ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Конц-я, до 10 мин

Существо, поднятое вверх, остается висеть в воздухе на это время. Каждый последующий раунд, вы можете потратить действие, чтобы сохранить телекинетический захват, повторно выиграв противостояние. Объект. Вы можете передвинуть объект весом не более 1000 фунтов. Если объект не одет и не находится в руках существа, вы автоматически можете передвинуть егона расстояние до 30 футов, не выходя за пределы дальности заклинания. Если объект одет или находится в руках существа, вы должны сделать проверку вашего Выного параметра против проверки Силы существа. При победе вы отнимаете объект у существа и можете передвинуть его на расстояние до 30 футов, не выходя за пределы дальности заклинания. Телекинетический захват позволяет совершать точные действия, например использовать простой инструмент, открыть дверь или емкость, достать вещь из емкости или положить ее туда, вылить содержимое флакона и так далее.

Чародей 5 круг преобразование

КРУГ ТЕЛЕПОРТАЦИИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 минута	10 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, М	1 раунд

редкие мелки, чернила, настоянные на драгоценных камнях стоимостью 50 зм, которые расходуются при произнесении

Произнося заклинание, вы чертите на земле круг диаметром 10 футов, обозначенный печатями, связывающими ваше местоположение с постоянным кругом телепортации, последовательность печатей которого вы знаете. Он должен быть на одном плане существования с вами. Внутри круга открывается мерцающий портал, который существует до конца вашего следующего хода. Любое существо, которое входит в портал, мгновенно появляется в пределах 5 футов от круга назначения или в ближайшем незанятом месте. Когда вы впервые получаете возможность произнести это заклинание, вы узнаете последовательности для двух мест на Материальном Плане. Чтобы запомнить новую последовательность вам нужно потратить 1 минуту на ее изучение. Вы можете создать постоянный круг телепортации, произнося это заклинание в одном месте каждый день в течение одного года.

Чародей 5 круг призыв

КАМЕННАЯ СТЕНА [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 10 мин

небольшой кусок гранита

Немагическая стена из твердого камня возникает в указанном вами месте в пределах дальности заклинания. Эта стена 6 дюймов толщиной и состоит из десяти панелей 10 х 10 футов. Каждая панель должна соприкасатся как минимум с одной другой панелью. Как вариант, вы можете создать панели 10 х 20 футов толщиной 3 дюйма. Если стена возникает там, где стоит существо, то его отталкивает в сторону от стены (вы выбираете в какую). Если стены полностью окружают существо (или стены вместе с другими твердыми поверхностями), то существо может сделать спасбросок по Ловкости. В случае успеха оно в качестве реакции может переместиться так, чтобы не быть запертым. Стена может иметь любую форму, однако не может находиться в том же месте, где находится существо или объект. Стена не обязательно должна быть вертикальной или покоиться на каком-либо устойчивом основании.

Чародей 5 круг проявление

КАМЕННАЯ СТЕНА [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 10 мин

небольшой кусок гранита

Однако она должна соединяться и прочно удерживаться существующей каменной поверхностью. Поэтому вы можете использовать это заклинание, чтобы создать мост через ров или спуск. Если вы создаете участок длинее 20 футов, то вам придется сократить размер каждой панели вдвое, чтобы создать опоры. Вы можете грубо изменять форму стен, чтобы создавать зубчатые стены или что-либо другое. Стена - это объект, сделанный из камня, который можно повредить и разрушить. Каждая панель имеет КБ 15 и 30 ОЗ за каждый дюйм толщины. Если ОЗ панели падает до 0, то она разрушается и может повлечь падение соседних панелей по усмотрению МП. Если вы концентрируетесь на заклинании до самого конца, то стена остается навсегда, и ее нельзя развеять. В противном случае стена исчезает, когда кончается заклинание.

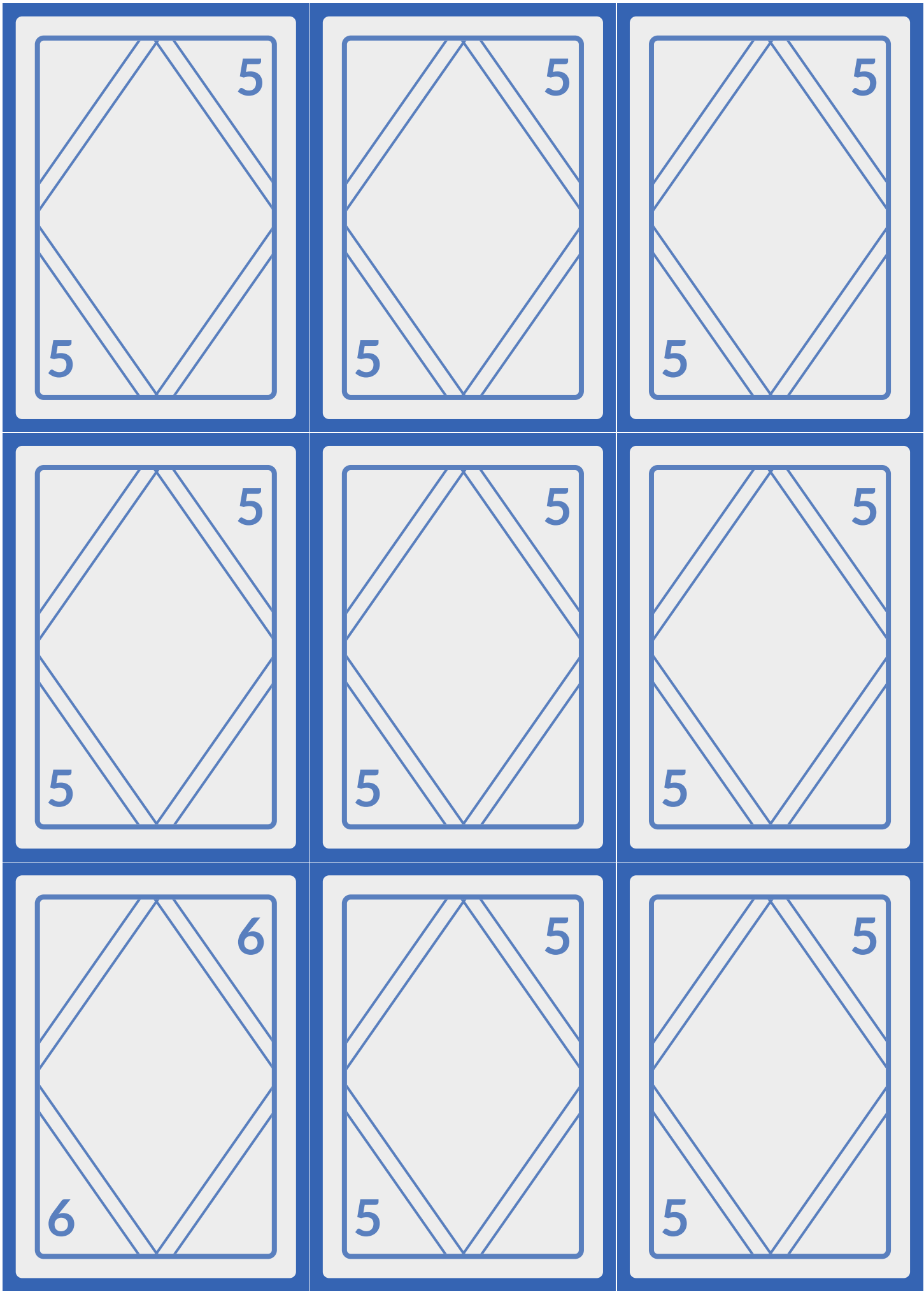
Чародей 5 круг проявление

ВОЛШЕБНЫЕ ВРАТА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	500 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Конц-я, до 10 мин

Вы создаете связанные друг с другом порталы, существующие, пока действует заклинание. Выберите две точки на земле, которые вы можете видеть, одна точка в пределах 10 футов от вас, а другая в пределах 500 футов от вас. В каждой из точек открывается круглый портал 10 футов в диаметре. Если вы пытаетесь открыть портал в месте, где стоит существо, то заклинание автоматически проваливается. и расходуется. Порталы представляют собой двумерные сверкающие кольца, наполненные туманом. Они висят в нескольких дюймах над землей, перпендикулярно ей. Кольцо видимо только с одной стороны (на ваш выбор), с которой оно работает как портал. Любое существо или предмет, которое заходит в портал, выходит из другого портала: если вы пройдете сквозь портал с другой стороны, то ничего не пройзойдет. Туман, заполняющий каждый портал, непрозрачен и блокирует видимость. В свой ход в качестве дополнительного действия вы можете вращать кольца, поворачивая их активную сторону.

Чародей 6 круг призыв


5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
5
6
6
5
5
5
5

ЦЕПНАЯ МОЛНИЯ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	150 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	мгновенно

кусочек меха, три серебряных шпильки

Вы создаете разряд молнии, которая устремляется к выбранной вами цели, которую вы можете видеть в пределах дальности заклинания. От нее отскакивает до трех разрядов, ударяющих в соседние цели, находящиеся в пределах 30 футов от первой. Целью может быть как существо, так и объект. В цель может ударить лишь один разряд. Каждая цель должна сделать спасбросок по Ловкости. При провале цель получает 10d8 урона молнией, а при успехе - половину этого урона.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 7 круга или выше, то один дополнительный разряд отскакивает от первой цели за каждый круг выше шестого.

Чародей 6 круг проявление

КРУГ СМЕРТИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	150 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	мгновенно

порошок черной жемчужины стоимостью не менее 500 зм

Шар отрицательной энергии радиусом 60 футов появляется в указанной вами точке в пределах дальности заклинания. Каждое существо в этой области должно сделать спасбросок по Телосложению. В случае провала оно получает 8d6 некротического урона, а в случае успеха - половину этого урона.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 7 круга или выше, урон увеличивается на 2d6 за каждый круг выше шестого.

Чародей 6 круг некромантия

ДЕЗИНТЕГРАЦИЯ [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	мгновенно

магнетит и щепотка пыли

Тонкий зеленый луч вылетает из вашего указательного пальца в выбранную цель, которую вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Целью может быть существо, объект или проявление магической силы, например стена, созданная заклинанием силовая стена. Цель должна сделать спасбросок по Ловкости. При провале цель получает 10d6 + 40 урона силой. Если этот урон снижает ОЗ существа до 0, то оно дезинтегрируется. Дезинтегрированное существо и всё его снаряжение, за исключением магических предметов, превращается в кучку серой пыли. Такое существо можно вернуть к жизни только заклинаниями истинное воскрешение или исполнение желаний.

Чародей 6 круг преобразование

ДЕЗИНТЕГРАЦИЯ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	мгновенно

магнетит и щепотка пыли

Заклинание автоматически дезинтегрирует объект Большого или меньшего размера, или проявление магической силы. Если объект или проявление магической силы Огромного или еще более крупного размера, то заклинание дезинтегрирует участок объемом 10 кубических футов. Магические предметы невосприимчивы к этому заклинанию.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 7 круга или выше, то урон увеличивается на 3d6 за каждый круг выше шестого.

Чародей 6 круг преобразование

РАЗЯЩЕЕ ОКО

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Конц-я, до 1 мин

В ваших глазах возникает чернильная пустота, наделенная ужасной силой. Одно существо на ваш выбор, которое вы можете видеть в пределах 60 футов, должно совершить успешный спасбросок по Мудрости или окажется под воздействием одного из следующих эффектов на время действия заклинания. Каждый ваш ход, пока действует это заклинание, вы в качестве действия можете выбрать целью новое существо, кроме тех существ, которые сделали успешный спасбросок против этого заклинания в одном из предыдущих ходов. Сон. Цель теряет сознание. Она просыпается, если получит любой урон, или другое существо разбудит его, потратив на это действие. Паника. Цель напугана вами. Каждый свой ход напуганное существо должно совершать Рывок, чтобы убегать от вас по самому безопасному и кратчайшему маршруту, если ей есть куда убегать. Если цель оказывается более чем в 60 футах от вас и не может вас видеть, то этот эффект заканчивается. Тошнота. Цель получает помеху на проверки параметров и броски атаки. В конце каждого своего хода, она может сделать еще один спасбросок по Мудрости. В случае успеха эффект заканчивается.

Чародей 6 круг некромантия

СФЕРА НЕУЯЗВИМОСТИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы (10-футов радиус)
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

стеклянный или хрустальный шарик, который разбивается, когда заклинание кончается

Неподвижный, слегка мерцающий барьер радиусом 10 футов возникает вокруг вас и остается там, пока действует заклинание. Любое заклинание 5 круга или ниже, произнесенное вне барьера, не действует на существ или объекты внутри сферы, даже если эти заклинания произнесены с использованием ячейки более высокого круга. Их можно применять на существ и объекты внутри барьера, однако они не оказывают на них никакого эффекта. Область внутри барьера исключается из зоны действия этих заклинаний.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 7 круга или выше, то барьер блокирует заклинания на один круг выше, за каждый круг выше шестого.

Чародей 6 круг ограждение

МАССОВОЕ ВНУШЕНИЕ [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, М	24 часа

язык змеи и кусочек медовых сот или капля сладкого масла

Вы внушаете образ действий (ограниченный одним-двумя предложениями) и магически влияете на 12 существ, которых вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Существа должны слышать и понимать вас. Существа, которых нельзя очаровать, имунны к воздействию этого заклинания. Внушение должно казаться существу рациональным. Если вы попросите его заколоть себя, броситься на копье или иначе нанести себе вред, заклинание закончится. Каждое существо должно сделать спасбросок по Мудрости. При неудаче оно следует указанному вами образу действий по мере своих возможностей. Этот образ действий может длиться на всем протяжении заклинания. Если его можно закончить раньше, то заклинание заканчивается, когда существо выполняет то, о чем вы его попросили.

Чародей 6 круг очарование

МАССОВОЕ ВНУШЕНИЕ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, М	24 часа

язык змеи и кусочек медовых сот или капля сладкого масла

Вы можете указывать конкретные условия, в которых существо будет действовать определенным образом. Например, вы можете внушить рыцарю, чтобы он отдал своего боевого коня первому встреченному нищему. Если условие не было выполнено, прежде чем заклинание закончилось, то действие не будет выполнено. Если вы или любой из ваших компаньонов наносит урон цели, то заклинание заканчивается.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 7 круга, то длительность заклинания 7 дней, 8 круга - 30 дней, 9 круга -год и один день.

Чародей 6 круг очарование

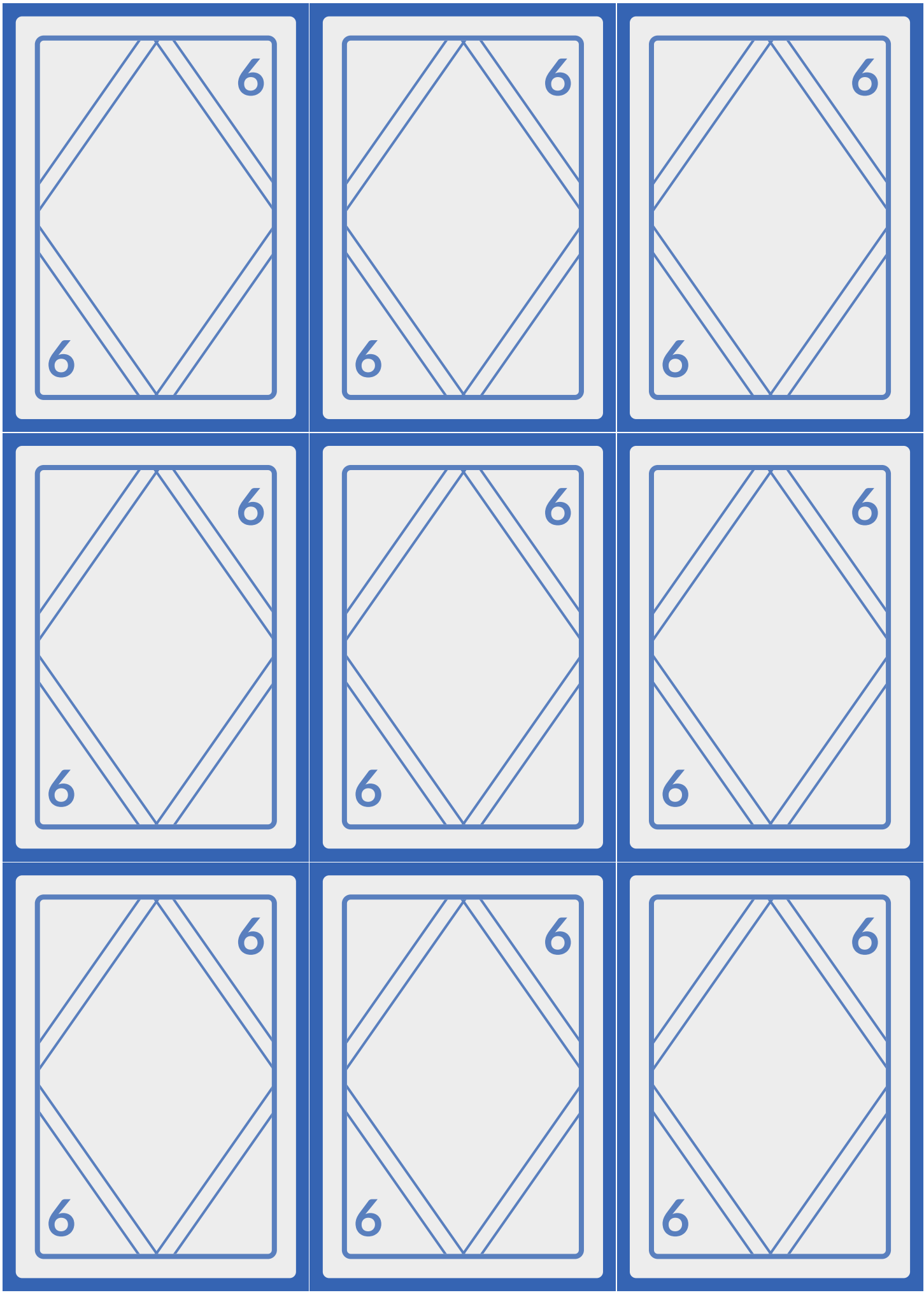
ДВИЖЕНИЕ ПОЧВЫ [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 2 часов

железный клинок и маленькая сумочка, содержащая смесь почв - глины, суглинка и песка

Выберите квадратную область земли со стороной не более 40 футов в пределах дальности заклинания. Вы можете изменить форму грязи, песка или глины в этой области по вашему желанию на время действия заклинания. Вы можете поднять или опустить землю, создать ров, возвести стену или колонну. Однако протяженность таких изменений не должна превышать половины размера области. Таким образом, воздействуя на квадрат со стороной 40 футов, вы можете возвести колонну высотой 20 футов, опустить или поднять землю на 20 футов, создать ров глубиной 20 футов и так далее. Любое изменение занимает 10 минут.

Чародей 6 круг преобразование


6
6
6
6
6
6
6
6
6
6
6
6
6
6
6
6
6
6

ДВИЖЕНИЕ ПОЧВЫ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	120 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 2 часов

железный клинок и маленькая сумочка, содержащая смесь почв - глины, суглинка и песка

После 10 минут концентрации на заклинании вы можете выбрать новую область земли для воздействия. Поскольку изменение почвы происходит медленно, при помощи него обычно нельзя поймать существо или навредить ему. Заклинание не может воздействовать на природный камень или каменные конструкции. Камни и конструкции сдвигаются в соответствии с изменением земли. Вы можете изменить почву так, что конструкция станет нестабильной обрушится. Аналогично, заклинание не влияет на прямую на растения в области. Однако двигающаяся земля переносит все растения вместе с собой.

Чародей — 6 круг преобразование

СОЛНЕЧНЫЙ ЛУЧ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы (60-футов линия)
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

увеличительное стекло

Луч яркого света шириной 5 футов и длиной 60 футов исходит из вашей руки. Каждое существо в этой линии должно сделать спасбросок по Телосложению. В случае провала существо получает 6d8 урона и ослепляется до вашего следующего хода. При успехе оно получает половину этого урона и не ослепляется. Нежить и слизни получают помеху на данный спасбросок. Пока действует заклинание, каждый ход в качестве действия вы можете создать новую линию света. Пока действует заклинание, в вашей руке сияет частица света, она излучает яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет еще на 30 футов дальше. Этот свет считается солнечным.

Чародей — 6 круг проявление

ИСТИННОЕ ЗРЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	1 час

лекарство для глаз стоимостью не менее 25 зм, расходуется при произнесении

Вы касаете согласного существа и даруете ему способность видеть вещи такими, какие они есть. Пока действует заклинание, существо получает истинное зрение, оно видит любые двери и предметы, скрытые магией, и может видеть Эфирный План на расстоянии 120 футов.

Чародей — 6 круг прорицание

ОГНЕННЫЙ ШАР ЗАМЕДЛЕННОГО ДЕЙСТВИЯ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	150 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

маленький шарик из гуано летучей мыши и серы

Луч желтого света слетает с вашего пальца и сжимается в сверкающий шарик в указанном вами месте. Когда заклинание заканчивается, как из-за нарушенной концентрации, так и из-за того, что вы сами решили прервать его, шарик с низким ревом расцветает огненным взрывом, который огибает углы. Каждое существо в сфере радиусом 20 футов вокруг точки взрыва должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала существо получает весь накопленный урон огнем, а в случае успеха - половину этого урона. Базовый урон заклинания 12d6. Если к концу вашего хода шар еще не взорвался, то урон увеличивается на 1d6. Если существо касается шара до того, как он взорвался, то оно должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае успеха, существо может бросить шар на расстояние до 40 футов.

На более высоких кругах. Используя ячейку 8 круга или выше, базовый урон увеличивается на 1d6 за каждый круг выше седьмого.

Чародей — 7 круг проявление

ОГНЕННЫЙ ШАР ЗАМЕДЛЕННОГО ДЕЙСТВИЯ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	150 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

маленький шарик из гуано летучей мыши и серы

Чародей — 7 круг проявление

БЕСПЛОТНОСТЬ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	До 8 часов

Вы вступаете в пограничные области Эфирного Плана, в зону, где он переплетается с вашим текущим планом. Вы остаетесь на Эфирной Границе на время действия заклинания, или пока не прервете его в качестве действия. В течение этого времени, вы можете двигаться любом направлении. Если вы двигаетесь вверх или вниз, то каждый фут передвижения стоит вам дополнительного фута. Вы можете видеть и слышать всё происходящее в вашем первоначальном плане, но только в серых оттенках и не дальше 60 футов. Находясь на Эфирном Плане, вы можете воздействовать и находиться под воздействием только тех существ, которые также находятся на этом плане. Существа, не находящиеся на Эфирном Плане не могут воспринимать вас и взаимодействовать с вами без использования специальных способностей или заклинаний. Вы игнорируете все объекты и эффекты, которы не находятся на Эфирном Плане, поэтому можете проходить сквозь объекты, находящиеся на плане, откуда вы пришли.

Чародей — 7 круг преобразование

ПЕРСТ СМЕРТИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	мгновенно

Вы посылаете поток отрицательной энергии через существо, которое видите в пределах дальности заклинания, причиняя ему жгучую боль. Цель должна совершить спасбросок по Телосложению. При провале она получает 7d8 + 30 некротического урона, а при успехе -половину этого урона. Гуманоид, убитый этим заклинанием, становится зомби в начале вашего следующего хода и находится под вашим постоянным контролем, выполняя вербальные команды по мере своих возможностей.

Чародей — 7 круг некромантия

ОГНЕННАЯ БУРЯ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	150 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Мгновенно

В выбранном вами месте в пределах дальности заклинания возникает буря из потоков ревущего пламени. Область бури состоит из 10 кубов со стороной 10 футов, которые вы можете распределить по желанию. Каждый куб должен прилегать к по-меньшей мере одному другому кубу. Каждое существо в области действия должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала оно получает 7d10 урона огнем, а в случае успеха -половину этого урона. Огонь наносит повреждения объектам в области действия и поджигает любые воспламеняющиеся предметы, которые не находятся во владении существ. По вашему желанию, растительная жизнь в области действия может остаться нетронутой этим заклинанием.

Чародей — 7 круг проявление

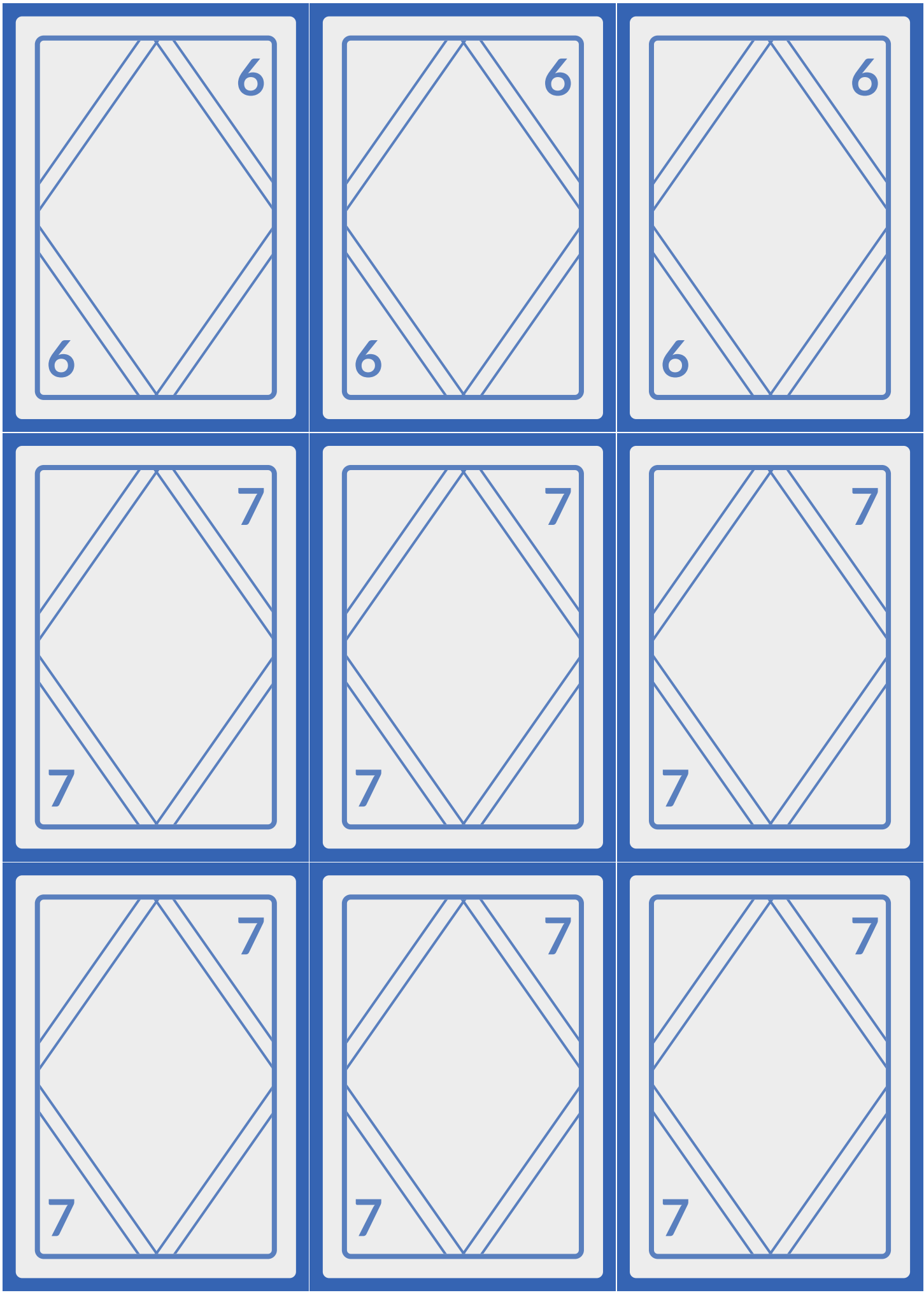
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МЕЖДУ ПЛАНАМИ [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Мгновенно

раздвоеная металлическая палочка стоимостью не менее 250 зм, настроенная на определенный план существования

Вы и до восьми согласных существ, образовавших круг, взявшись за руки, перемещаются на другой план существования. Вы можете в общих чертах определить место назначения, например Город Латуни на Элементальном Плане Огня или дворец Диспатера на втором круга Ада, и вы окажетесь на этом месте или поблизости с ним. Например, если вы пытаетесь попасть в Город Латуни, то можете появиться на Улице Стали, перед Вратами Пепла, или же оказаться по другую сторону Моря Огня по усмотрению МП. Альтернативно, если вы знаете последовательность печатей для круга телепортации на другом плане существования, то можете переместиться к этому кругу.

Чародей — 7 круг призыв


6
6
6
6
6
6
7
7
7
7
7
7
7
7
7
7
7
7

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МЕЖДУ ПЛАНАМИ [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Касание
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Мгновенно

раздвоеная металлическая палочка стоимостью не менее 250 зм, настроенная на определенный план существования

Если круг слишком мал, чтобы уместить всех перемещаемых существ, то они появляются в ближайшем незанятом месте рядом с кругом. Вы также можете использовать это заклинание, чтобы изгнать существо на другой план. Выберете цель, которая находится в пределах вашей досягаемости и совершите Выную атаку ближнего боя против нее. При попадании

На более высоких кругах. Если выпроизносите заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, радиус сферы увеличивается на 5 футов за каждый круг выше четвертого.

Чародей 7 круг призыв

РАДУЖНЫЕ БРЫЗГИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы (60 foot cone)
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	мгновенно

Восемь разноцветных лучей вылетают из вашей руки. Каждое существо в конусе длиной 60 футов должно сделать спасбросок по Ловкости. Для каждой цели бросьте d8: **1. Красный.** Цель получает 10d6 урона огнем при провале спасброска или половину этого урона при успехе.**2. Оранжевый.** Цель получает 10d6 урона кислотой при провале спасброска или половину этого урона при успехе. **3. Желтый.** Цель получает 10d6 урона молнией при провале спасброска или половину этого урона при успехе. **4. Зеленый.** Цель получает 10d6 урона ядом при провале спасброска или половину этого урона при успехе. **5. Голубой.** Цель получает 10d6 урона холодом при провале спасброска или половину этого урона при успехе. **6. Синий.** При провале спасброска цель обездвиживается. Затем оно должно делать спасбросок по Телосложению, в конце каждого своего ход. После трех провалов существо перманентно превращается в камень. **7. Фиолетовый.** Провалив спасбросок, существо слепнет. **8. Особый.** В цель попадает два луча. Бросьте d8 дважды, перебрасывая 8.

Чародей 7 круг проявление

ОБРАТНОЕ ПРИТЯЖЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	100 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

магнетит и железные опилки

Заклинание обращает силу притяжения в цилиндре радиусом 50 футов и высотой 100 футов вокруг указанной вами точки в пределах дальности заклинания. Все существа и объекты, которые не удерживаются на земле каким-либо образом, начинают падать вверх, пока не достигнут вершины области действия. Существо может сделать спасбросок по Ловкости, чтобы успеть схватиться за какой-либо закрепленный объект и остаться на земле. Если на пути падения встречается твердый объект (например потолок), то падающие объекты и существа ударяются об него как при обычном падении. Если объект или существо достигают вершины области заклинания, то они остаются там, пока оно действует, слегка покачиваясь. После окончания заклинания, объекты и существа падают обратно.

Чародей 7 круг преобразование

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	10 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В	мгновенно

Это заклинание мгновенно перемещает вас и до восьми согласных существ, которых вы можете видеть в пределах дальности заклинания, или один объект, который вы видите в пределах дальности заклинания, в выбранное вами место. Если вы используете заклинание на объект, то он должен умещаться в кубе со стороной 10 футов, и не должен быть во владении несогласного существа. Место назначение должно быть известно вам и находиться на одном плане существования с вами. Ваше знание места определяет насколько успешной будет телепортация. МП бросает d100 и смотрит результат в таблице.

Чародей 7 круг призыв

ПОДЧИНЕНИЕ МОНСТРА [1/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Конц-я, до 1 часа

Вы пытаетесь подчинить существо, которое можете видеть в пределах дальности заклинания. Оно должно совершить спасбросок по Мудрости или будет очаровано вами на время действия заклинания. Если вы или ваши союзники сражаются с ним, то оно получает преимущество на этот спасбросок. Будучи очарованным, существо получает телепатическую с вами, пока вы находитесь на одном плане существования. Вы можете использовать эту связь, чтобы отдавать приказы, если находитесь в сознании (действия не требуется), а существо выполняет их по мере своих возможностей. Вы можете отдать простой и обобщенный приказ, например Атакуй это существо, Беги туда или Принеси этот объект. Если существо выполняет ваш приказ и не получает нового, то оно лишь защищает свою жизнь.

Чародей 8 круг очарование

ПОДЧИНЕНИЕ МОНСТРА [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Конц-я, до 1 часа

В качестве действия вы можете получить полный и точный контроль над целью до конца вашего следующего хода, существо совершает только выбранные вами действия и не делает ничего, что вы не позволяете ему. В течение этого времени, вы можете совершать реакции этим существо, однако это расходует и вашу собственную реакцию. Каждый раз, когда существо получает урон, оно делает новый спасбросок по Мудрости против этого заклинания. В случае успеха, заклинание заканчивается.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 9 круга, то максимальная длительность концентрации увеличивается до 8 часов.

Чародей 8 круг очарование

ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ [1/3]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	500 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

щепотка грязи, кусочек камня и кусок глины

Вы создаете сейсмические возмущения в выбранной точке, которую вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Пока действует заклинание, земля раскалывается от интенсивных толчков в радиусе 100 футов от выбранного места и сотраясает существ и сооружения, которые соприкасаются с землей в этой области. Земля в области действия становится труднопроходимой местностью. Каждое существо, которое концентрируется, стоя на земле, должно сделать спасбросок по Телосложению. В случае провала Конц-я нарушается. Когда вы произносите это заклинание, и в конце каждого хода, в котором вы концентрируетесь на нем, каждое существо на земле в области действия должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала его сбивает с ног.

Чародей 8 круг проявление

ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ [2/3]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	500 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

щепотка грязи, кусочек камня и кусок глины

Это заклинание может иметь дополнительные эффекты, которые зависят от типа поверхности, и определяются МП. **Трещины.** Трещины открываются по всей области действия заклинания в начале следующего хода после произнесения заклинания. Всего открывается 1d6 трещин, местоположение которых определяется МП. Каждая трещина глубиной 1d4 x 10 футов, 10 футов шириной и тянется от одного конца области действия до другого. Существо, которое стоит на месте, где открывается трещина, должно сделать успешный спасбросок по Ловкости или упадет в нее. Существо успешно сделавшее спасбросок двигается вместе с краем трещины, когда та открывается. Если трещины открываются под сооружениями, то те автоматически обрушиваются (см ниже).

Чародей 8 круг проявление

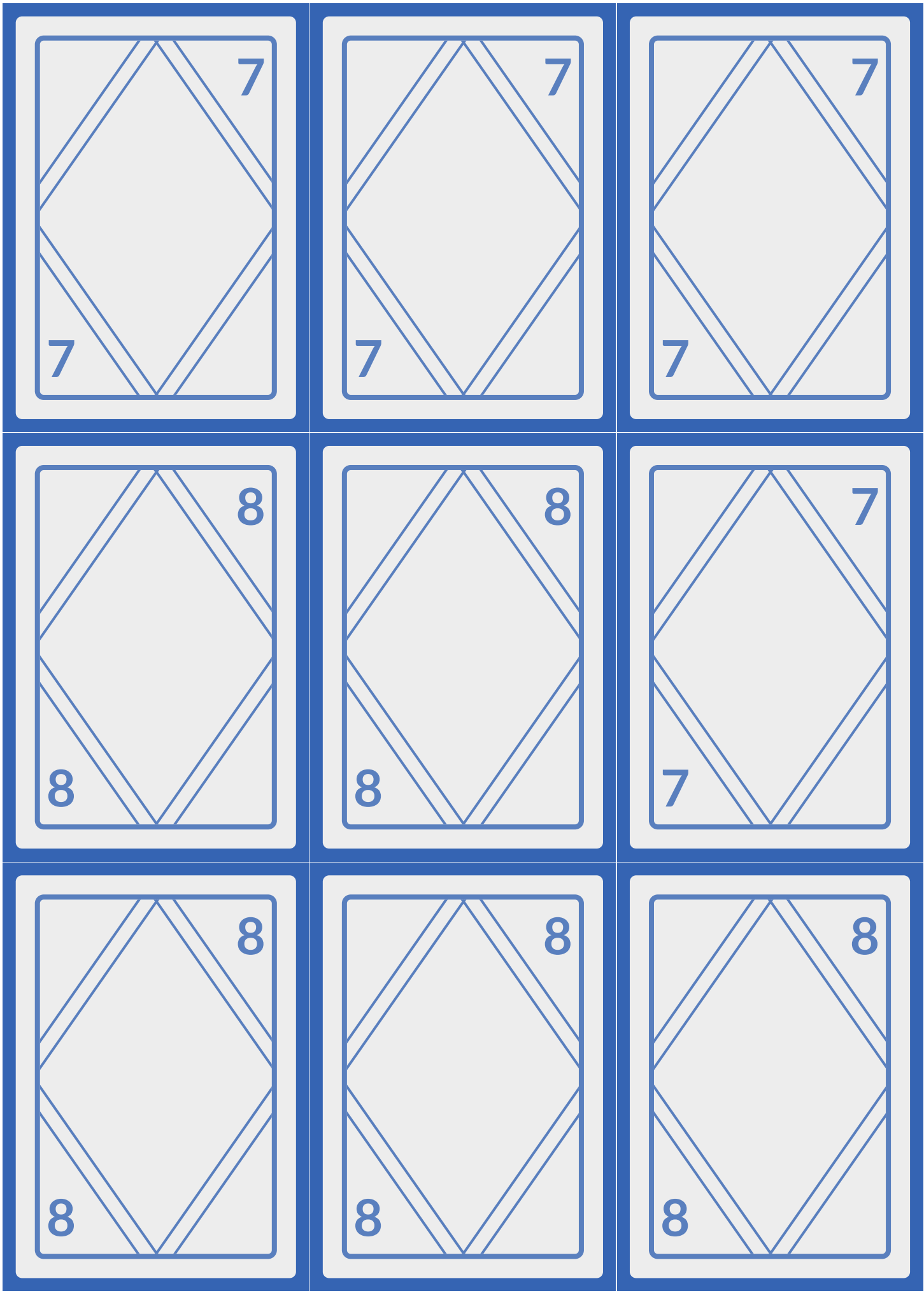
ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ [3/3]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	500 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

щепотка грязи, кусочек камня и кусок глины

Сооружения. Трещина наносит 50 дробящего урона любому сооружению, которое соприкасается с землей в области действия, когда вы произносите заклинание и в начале каждого хода до самого его окончания. Если ОЗ сооружения падает до 0, оно обрушивается и может нанести урон существам, стоящим поблизости. Существо, находящееся от него на расстоянии в половину высоты сооружения, должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала, оно получает 5d6 дробящего урона, его также сбивает с ног и заваливает обломками. Из них можно освободиться, сделав успешную проверку по Силе (Атлетика) против КС 20 в качестве действия. МП может сделать КС вышеили ниже в зависимости от вида обломков. В случае успешного спасброска существо получает половину урона, остается на ногах и избегает завала.

Чародей 8 круг проявление


7
7
7
7
7
7
7
7
8
8
8
8
7
7
8
8
8
8
8
8

ВОСПЛАМЕНЯЮЩЕЕСЯ ОБЛАКО

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	150 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	Конц-я, до 1 мин

В указанном вами месте в пределах дальности заклинания появляются раскаленные добела угли. Затем из них вздымается завихряющееся облако дыма, покрывающее область в радиусе 20 футов. Оно существует до окончания заклинания, или пока ветер умеренной или более высокой скорости (не менее 10 миль в час) развеет его. Когда облако появляется, каждое существо, оказавшееся в нем, должно сделать спасбросок по Ловкости. При провале существо получает 10d8 урона огнем, при успехе - половину этого урона. Существо также должно сделать спасбросок, если входит в зону действия заклинания или заканчивает свой ход в ней. Облако движется от вас со скоростью 10 футов в указанном вами направлении, в начале вашего хода.

Чародей 8 круг призыв

СЛОВО СИЛЫ: ОГЛУШЕНИЕ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В	мгновенно

Вы произносите слово силы, которое ошеломляет разум одного существа, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Если цель имеет 150 ОЗ или меньше, то она оглушена. Иначе заклинание не срабатывает. Цель должна делать спасбросок по Телосложению в конце каждого своего хода. В случае успеха оглушение кончается.

Чародей 8 круг очарование

СОЛНЕЧНАЯ ВСПЫШКА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	150 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	мгновенно

огонь и кусочек солнечного камня

Яркий солнечный свет вспыхивает в выбранной вами точке в пределах дальности заклинания, заполняя сферу радиусом 60 футов. Каждое существо, которое оказалось в этой сфере, должно сделать спасбросок по Телосложению. При провале существо получает 12d6 урона светом и ослепляется на одну минуту. При успехе существо получает половину этого урона и не ослепляется. Нежить и слизни получают помеху на этот спасбросок. Ослепленное этим заклинанием существо делает еще один спасбросок по Телосложению в конце каждого своего хода. В случае успеха слепота проходит. Данное заклинание рассеивает любую тьму магического происхождения в области действия.

Чародей 8 круг проявление

ВРАТА

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

алмаз стоимостью не менее 5000 зм

Вы призываете портал, соединяющий любое незанятое место, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания, с определенным местом на другом плане существования. Портал представляет собой круглый проем диаметром от 5 до 20 футов на ваш выбор. Вы можете повернуть его в любом направлении. Портал существует, пока действует заклинание. Всё, что попадает в портал, немедленно перемещается на другой план, появляясь в ближайшем к порталу незанятом месте. Божества и другие владыки планов могут предотвращать создание порталов при помощи этого заклинания в их присутствии или где-либо на их плане. Когда вы произносите это заклинание, вы можете сказать имя конкретного существа (прозвища и титулы не подходят). Если это существо находится на другом плане, то портал открывается в непосредственной близости от названного существа и втягивает его, перемещая его к вам на любое незанятое место рядом с порталом. Вы не обладаете каким либо влиянием на это существо.

Чародей 9 круг призыв

ВРАТА [2/2]

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С, М	Конц-я, до 1 мин

алмаз стоимостью не менее 5000 зм

Чародей 9 круг призыв

МЕТЕОРИТНЫЙ ДОЖДЬ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	1 миля
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В, С	мгновенно

Пылающие шары падают на землю в четырех разных местах, которые вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Каждое существо, которое находится в сфере радиусом 40 футов вокруг места падения, должно сделать спасбросок по Ловкости. При провале существо поулчает 20d6 огненного урона и 20d6 дробящего урона, а при успехе - половину этого урона. Существо, оказавшееся в области падения нескольких шаров, получает урон только раз. Заклинание повреждает объекты в области действия и поджигает любые воспламеняющиеся объекты, которые не находятся во владении других существ.

Чародей 9 круг проявление

СЛОВО СИЛЫ: СМЕРТЬ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	60 футов
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В	мгновенно

Вы произносите слово силы, которое заставляет мгновенно умереть одно существо в пределах дальности заклинания. Если выбранное вами существо имеет 100 ОЗ или меньше, то оно умирает. Иначе заклинание не срабатывает.

Чародей 9 круг очарование

ОСТАНОВКА ВРЕМЕНИ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В	мгновенно

Вы ненадолго останавливаете течение времени для всех кроме себя самого. Пока для других существ время стоит на месте, вы делаете 1d4 + 1 ходов подряд, в течение которых вы можете совершать действия и двигаться как обычно. Это заклинание заканчивается, если одно из совершаемых вами действий или любые эффекты, которые вы создаете в этот период времени, воздействуют на другое существо или предмет, который находится во владении другого существа. Кроме того, оно заканчивается, если вы удаляетесь более чем на 1000 футов от места, где произнесли его.

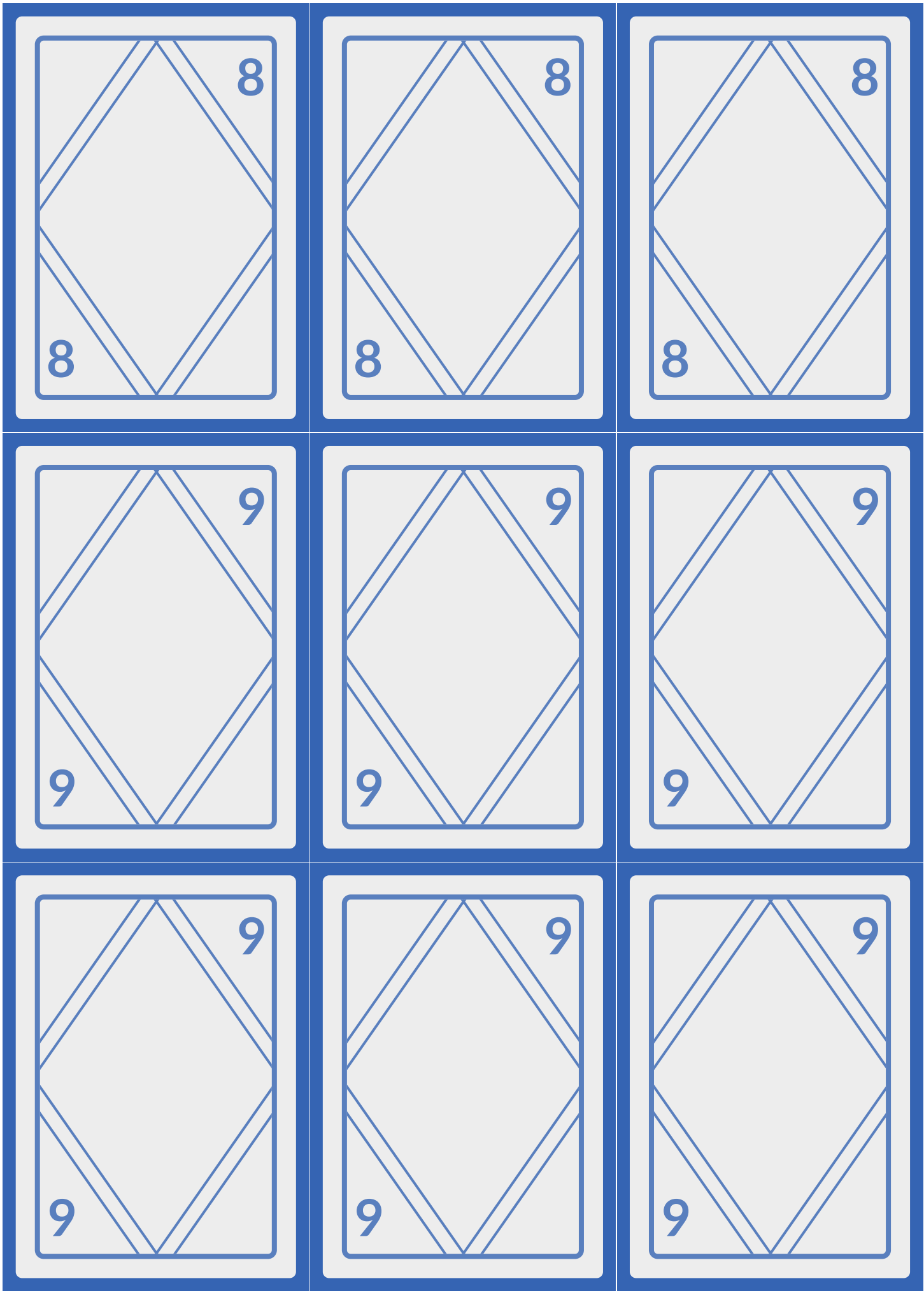
Чародей 9 круг преобразование

ИСПОЛНЕНИЕ ЖЕЛАНИЙ

ВРЕМЯ	РАССТОЯНИЕ
1 действие	Вы
КОМПОНЕНТЫ	**ДЛИТЕЛЬНОСТЬ**
В	мгновенно

Обычное использование этого заклинания позволяет повторить любое другое заклинание 8 круга и ниже. Кроме того, вы можете создать один из следующих эффектов на ваш выбор: Вы создаете один объект стоимостью не более 25000 зм, который не является магическим. До 20 существ, которых вы можете видеть, восстанавливают все свои ОЗ и освобождаются от эффектов, описанных в заклинании улучшенное восстановление. До 10 существ, которых вы можете видеть, получают сопротивление выбранному типу урона. До 10 существ, которых вы можете видеть, получают иммунитет к одному заклинанию или другому магическому эффекту на 8 часов. Если вы используете это заклинание для достижения любого другого эффекта, нежели простое копирование заклинания, то нагрузка сильно ослабляет вас. До того, как вы полностью отдохнете, каждое произнесенное вами заклинание, наносит вам 1d10 некротического урона за каждый круг заклинания. Кроме того, ваша Сила снижается до 3, если она уже не равна 3, на 2d4 дней.

Чародей 9 круг призыв


8
8
8
8
8
8
9
9
9
9
9
9
9
9
9
9
9
9